PS one · PS2 · XBOX · N-GAGE NOKIA · GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

Nauja kaina **4,50 Lt** prenumeratoriams

2005/02 (38)

RATCHET & CLANK 3

DRAGON BALL Z

COMBO JUDESIAI

Numerio tema:

MOTERYS IR MERGINOS

King Arthur

Dragon Ball Z: Budokai 3

Mercenaries

Syberia II

Scaler

LAIMĖK! PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

ISSN 1392-9534

UP Group

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

TURINYS

VERSLO NAUJIENOS 006

NAUJIENOS 008

IŠ DIRBTUVIŲ 012

TEMA: MOTERYS IR MERGINOS 019

MĖNESIO ŽAIDIMAS 032

RATCHET & CLANK 3

RECENZIJOS 038

KING ARTHUR

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3

MERCENARIES

SYBERIA II

SCALER

KLASIKA 054

EINHANDER

IRGI ŽAIDIMAI 056

NAUJIENOS

SSX: OUT OF BOUNDS

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

STAR WARS KOTOR II: THE SITH LORDS

PATARIMAI 063

GTA SAN ANDREAS

GAME OVER 070

SVEIKI,

Jau tapo tradicija, kad antrajame metų numeryje suvedame praėjusių metų rezultatus ir statistikas. Šį kartą taip pat panagrinėsime jūsų siųstas anketas ir pasižiūrėsime, kas jums patiko ar nepatiko 2004-ųjų metų VA numeriuose. Taigi važiuojam.

Du svarbiausi klausimai buvo apie žurnalo skyrelius: kas turėtų užimti daugiau vietos ir kas jums labiausiai patiko? Kalbant apie vietą, daugiausia palaikymo susilaukė, kaip ir tikėjomės, du tradiciniai skyreliai — žaidimų naujienos ir recenzijos, taip pat Game DUK. Na, naujienas, be abejo, galime praplėsti, recenzijos priklauso nuo metų periodo — vienu laikotarpiu išeina daugybė žaidimų, kitu, kaip pavyzdžiui pastarąjį mėnesį, labai mažai, tad ir recenzijų mažiau. Na, o GameDUK praplėtimas priklauso nuo jūsų — kuo daugiau ir kuo aiškesnių klausimų mums atsiusite, tuo ilgesnis bus skyrelis. Kiek atsilikę, tačiau taip pat gan aukštai šiame vertinime yra Perėjimas ir Kodai, Mėnesio Žaidimas ir DUK. Vėl gi, jų apimtis priklauso nuo kiekvieno atvejo — perėjimas nuo žaidimo apimties, Kodai — taip pat nuo aprašomų žaidimų kiekio ir jūsų atsiųstų prašymų (ne visiems žaidimams yra sukurti kodai). Mėnesio žaidimą jau šiek tiek praplėtėme, ir esant progai, galbūt praplėsime dar daugiau, na, o DUK lygiai taip pat priklauso nuo jūsų — kuo daugiau ir aiškesnių klausimų, tuo skyrelis didesnis. Mažiausiai šiuo klausimu balų surinko N-Gage, GBA ir GameCube skyreliai. Na, apie Nintendo Kubą jau senokai nerašome, o dėl kitų dviejų, ko gero, teks imtis pakeitimų.

Iš labiausiai patikusių skyrelių turime vieną aiškų lyderį, ženkliai aplenkusį kitus skyrelius — tai Mėnesio Žaidimas. Išties džiugu, kad palaikote šį platesnį ir kiek kitokį žaidimo pateikimą. Stengsimės ir toliau. Kiti mėgiamiausi skyreliai — Patarimai, Žaidimų naujienos ir Recenzijos. Iš tiesų, tradiciški skyriai lieka visuomet svarbūs ir mėgiami. Kitame „lazdos" gale — mažiausiai simpatijų sulaukę skyriai: N-Gage, GBA, GameCube ir Xbox. Ką gi, teks rimtai apsvarstyti viso Irgi Žaidimai skyrelio likimą, mėgiamų konsolių įvairovė tarp skaitytojų vis tik labai maža.

Į klausimą, ko pasigendate numeriuose, atsakymai įvairūs: vieniems trūksta kodų, kitiems vis kitokio žanro recenzijų. Ypač norite kuo daugiau konkursų. Taigi šiame numeryje jus tuo pradžiuginsime — pervertę puslapius, rasite vieną konkursiuką, tikrinantį jūsų žaidimų žinias, kurį kadaise rengdavome. Prizas — išties vertas vargo ;).

Toliau pareikime prie mūsų Oskarų ir Aviečių apdovanojimų atitikmens už geriausius ir prasčiausius praėjusių metų pasirodymus. Pirmoje vietoje tarp geriausių straipsnių yra... GTA: San Andreas

19 MOTERYS IR MERGINOS

32 RATCHET & CLANK 3

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis

Nelaukiamas — VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS — Laukiamas

1

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE. BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Giedrė Brazaitytė
Dizaineris-maketuotojas: Gediminas Lukavičius

Redakcija: Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Dangiras Jakimavičius, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Edvinas Rekašius, Adomas Puras, Vytas Lukaševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 5.129
Gedimino g.10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
- + Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
- + Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
- + Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.
- − Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
- − Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
- − Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

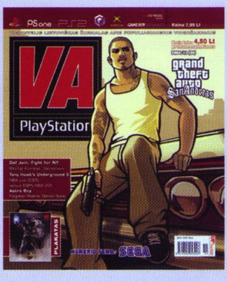
9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

Mėnesio Žaidimo recenzija! Kas galėjo pagalvoti, ar ne ;)? Džiugu, kad tarp labiausiai patikusių straipsnių yra ir žurnalo temų (E3, Sega), naujienų ar klasikinių žaidimų, pavyzdžiui, Medievil. Geriausias viršelis sutampa su geriausiu straipsniu — tai 11 numerio viršelis su GTA: San Andreas. Jį šiek tiek vejasi 10 numeris su Viewtiful Joe ir 8–as su Splinter Cell: Chaos Theory. Tarp

geriausių numerių, nors ir mažiau pirmaudamas, vėl laimi 11-asis VA, kuriame be visuotinio kulto San Andreas plačiai pasakojome apie Sega, apžvelgėme muštynes – 2-ąjį Def Jam bei 6-ąjį Mortal Kombat, antrąjį ekstremalaus Tony Hawk Underground pasirodymą, surengėme NBA žaidimų dvikovą.

Nuo Oskarų pereikime prie Aviečių (jei teko girdėti, Amerikoje Oskarų išvakarėse teikiami „apdovanojimai" prasčiausiems filmams ir aktoriams). Tiesa, į šiuos klausimus ne visi norėjo atsakyti, komentuodami, kad „nebūna blogų straipsnių, o tik

blogi žaidimai" ir panašiai, tačiau kad ir kaip būtų, prisiminti, kas buvo nemalonaus, taip pat reikia. Nors aiškaus „lyderio" tarp nepatikusių straipsnių ir nėra, galima įvardinti viltis sužlugdžiusio Driv3r recenziją, taip pat paminėta keletas nesenų recenzijų,



klasikinių žaidimų apžvalgų bei recenzijų iš Irgi Žaidimai skyrelio. Tarp silpniausių viršelių balsų vienodai surinko trys: 12-o Nr. viršelis su X-Men Legends, 7-o su Driv3r ir... 10-o numerio :). Iš tiesų, įvairių skaitytojų nuomonės ir skoniai labai skiriasi. Silpniausias numeris – 9 (GameStars tema, Psi-Ops, RBR, Catwoman, Powerdrome recenzijos). Čia situacija kiek aiškesnė, ir kiti numeriai taip stipriai neįsiterpia. Rezultatas nestebina — rugsėjis visuomet būna silpnas mėnuo, mat nėra laukiamų super hitų.

Na, ir paskutinis, didelis Oskaras keliauja mėgiamiausiam autoriui. Pasakysime tiek — iš sosto Artojo niekas nesugebėjo išstumti, net rimčiau pasipriešinti. Beveik vienareikšmiškai buvo balsuota už tai, kad jis liktų ten sėdėti dar metus :). Su kuo ir sveikiname.

VA PLAYSTATION SKAITYTOJŲ, "METŲ ŽAIDIMAS 2004"

1. GTA: SAN ANDREAS
2. SILENT HILL 4: THE ROOM
3. DRAGON BALL Z: BUDOKAI 3
4. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2
5. BURNOUT 3: TAKEDOWN
6. LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
7. FINAL FANTASY XI
8. SPLINTER CELL: PANDORA TOMOROW
9. RATCHET AND CLANK 3
10. STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME

Tai tiek 2004-ųjų rezultatų ir analizių. Stengsimės permąstyti ir padaryti šokių tokių pakeitimų, kad jums būtume dar įdomesni, o jūsų norime paprašyti atsakyti į klausimą dėl naujo skyriaus kupone. Dėkojame ir iki.

VA redakcija

PRIZUS UŽ ATSIUSTAS ANKETAS LAIMĖJO

EA SPORTS KEPURĖLĖS:
JEVGENIJUS DANILKINAS, ŠVENČIONYS
LAURYNAS MATUŠAITIS, VILNIUS

EA SPORTS MARŠKINĖLIAI:
VIRMANTAS ALIŠAUSKAS, PANEVĖŽYS
BORIS ŠALIMOV, KLAIPĖDA

Laimėtojų prašome paskambinti į redakciją.

DUK

Ar jums galima siųsti žaidimų aprašymus, ar jūs juos išspausdinsit?
Boris, Klaipėda
Žinoma, galima. Skaitytojų recenzijoms yra skirtas skyrelis, tik pastaruoju metu jūsų kūrybos negauname. Nebijokite pasireikšti ;).

Kiek kainuos PS3 ir X-box 2? Kur bus galima nusipirkti? Kurį labiau apsimoka pirkti? Ar tiks X-box žaidimai X-box 2 konsolėje?
Martynas, Vilnius
Na, čia kol kas klausimai tik aiškiaregiams :). Tokios informacijos nėra paskelbusi nei viena kompanija. Tiesa, Microsoft buvo pranešusi, kad X-box 2 nepalaikys pirmojo Xbox žaidimų, tačiau po kilusių reakcijų šį pranešimą atsiėmė, ir, ko gero, palaikymas bus.

Ar PS2 žaidimai tinka ir X-box konsolėms? Ar yra Final Fantasy žaidimų ant PC?
Laurynas, Vilnius.
PS2 žaidimai tikrai netinka Xbox ir atvirkščiai. Ant PC yra išėjusios trys Final Fantasy dalys — VII, VIII bei online MMORPG – XI-a dalis.

Kodėl labai mažai dėmesio skiriate mažiau žinomiems PS2 žaidimams, pvz. Manhung, The Great Escape?
Tomas, Plungės raj.
Na, visų žaidimų ir norėdamas neperžaisi ir neaprašysi. Iš tavo minėtų The Great Escape recenzija buvo 2003/09 numeryje, o Manhunt, sakykime, nepraėjo mūsų pačių cenzūros (viskam yra ribos, taip pat ir tokiems žaidimams).

Ar ant PS2 yra sukurtas Diablo II?
Dominykas, Vilnius
Nėra.

Aš turiu PS2 Interneto „adapterį". Už kiek jį galėčiau parduoti ir gal žinote kur?
Kęstas, Vilkaviškio raj.
Naujas užsakinėjant parduotuvėje, jos kainuoja apie 170 Lt. Pardavinėti reiktų bandyti žaidėjams per skelbimus.

PRENUMERETOS AKCIJOS NUGALĖTOJAI

„P99L LASER BLASTER"
Vidmantas Sadūnas, Vilnius

„PRO PS2 DVD REMOTE"
Artūras Gasparavičius, Panevėžys

„PS2 FREEBIRD WIRELESS RF GAME PAD"
Gedinimas Bastaitis, Klaipėda

„PRO DANCE MAT"
Darius Butkus, Kaunas

„TOPDRIVE GT4"
Vaidas Lichodinovas, Telšiai

Laimėtojų prašome paskambinti į redakciją.

KAORI TANAKA PALIKO XENOSAGA

Žinoma žaidimų scenaristė Kaori Tanaka paskelbė apie tai, kad nutraukia visus darbus, susijusius su populiariu Xenosaga serialu. Per ilgus darbo metus Kaori kartu su savo vyru parašė scenarijus ne tik Xenogears ir jo tęsiniams, bet ir tokiems kultiniams dalykams, kaip Final Fantasy VI ir Romancing SaGa 3. Kokia buvo tokio keisto sprendimo priežastis, nežinoma, ir mums belieka tik spėlioti: Namco ketino „prastumti" žaidimą Vakaruose, kardinaliai pakeitę trečiosios dalies kryptį. Kuo gi tu mus nustebinsi, Xenosaga Episode III?

ACTIVISION ĮSIGIJO VICARIOUS VISIONS

Tuo tarpu, kai EA kasmet eikvoja dešimtis ir šimtus milijonų dolerių nepriklausomų kūrėjų, teisių naudoti sportinių organizacijų licencijuotą produkciją ir kitų patentų pirkimams, kiti industrijos dalyviai apsiriboja kur kas kuklesnėmis sumomis finansų rinkoje. Kaip, pavyzdžiui, kompanija Activision, kurios aktyvai net nepalyginami su EA kapitalu. Bet tai jokiais būdais netrukdo šiai kompanijai plėsti savo darbinius resursus.

Neseniai paaiškėjo, kad po kelių derybų savaičių Activision įsigijo New Yorko mieste esančią studiją Vicarious Visions. Joje dirba apie 100 žmonių, kurie šiuo metu yra užsiėmę šaudyklės DOOM III perkėlimu į Xbox konsolę.

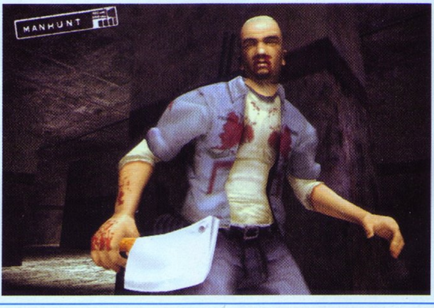
SCE PRIPAŽINO BROKO PIRMOJE PSP PARTIJOJE FAKTĄ

Sony Computer Entertainment, Sony korporacijos žaidimų padalinio vadovas Ken Kutaragi, kalbėdamas su Nikkei Business žurnalistais, pateikė labai liūdną kompanijos statistiką. Jo žodžiais, apie 0,6% Playstation Portable konsolių iš pusės milijono partijos, realizuotos Japonijos parduotuvėse nuo 2004 m. gruodžio vidurio iki šių metų sausio pradžios, buvo grąžinta atgal dėl gamyklinio broko.

Liudininkų teigimu, pirmoji PlayStation Portable partija, nepaisant neregėtai ryškaus Sharp ekrano (vėlesnėse partijose bus naudojamas prastesnis ir pigesnis Samsung LCD ekranas), „pasižymėjo" užstringančiais mygtukais, „daužytais" pikseliais ir dulkėmis tarp apsauginio plastiko ir ekrano.

NAUJOJOJE ZELANDIJOJE BAUDŽIA UŽ MANHUNT

Naujosios Zelandijos policija specialaus reido metu areštavo žaidėją, nelegaliai pasidariusį uždrausto šalies teritorijoje žaidimo Manhunt kopiją. Dabar sulaikytam New Plimut miesto gyventojui gresia 2,400 dolerių piniginė bauda ir visiškas jo kompiuterių sunaikinimas. Juokingiausia tai, kad sulaikytam jaunam žmogui pavyko padaryti tik dvi žaidimo kopijas. O kam reikia naikinti kompiuterius, apskritai neaišku.

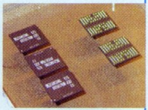


PASKUTINIOSIOS PLAYSTATION 2 GYVAVIMO AKIMIRKOS

Pergalingas PlayStation 2 žygis per pasaulį įgijo oficialų patvirtinimą. Kaip pareiškė Sony Computer Entertainment atstovai, 2004 metų gruodžio pabaigoje bendri konsolės pardavimai per visą jos egzistavimo laikotarpį sudarė 80 mln. egzempliorių. O einamųjų finansinių metų pabaigoje (kovo mėnesį) elektronikos gigantas planuoja pasiekti 85 mln. egzempliorių ribą.

Artėjantys naujieji finansiniai metai bus tikriausiai paskutiniai, kuomet visuomenės interesas konsolei dar bus aukštas. Dabartinė žaidimų konsolių karta lėtai ir užtikrintai artėja prie savo saulėlydžio. Jau 2005 metų pabaigoje rinkoje gali pasirodyti net keli naujos konsolių kartos atstovai: Nintendo Revolution, Xbox Next ir, kas mažiau tikėtina šiais metais, PlayStation 3. Būtent jie ir taps pirkėjų dėmesio nuosmukio šios kartos konsolėms kaltininkais.

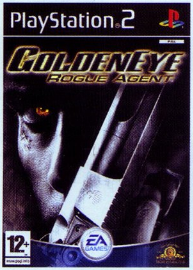
SAMSUNG PRADĖJO GAMINTI XDR ATMINTĮ PLAYSTATION3 KONSOLEI



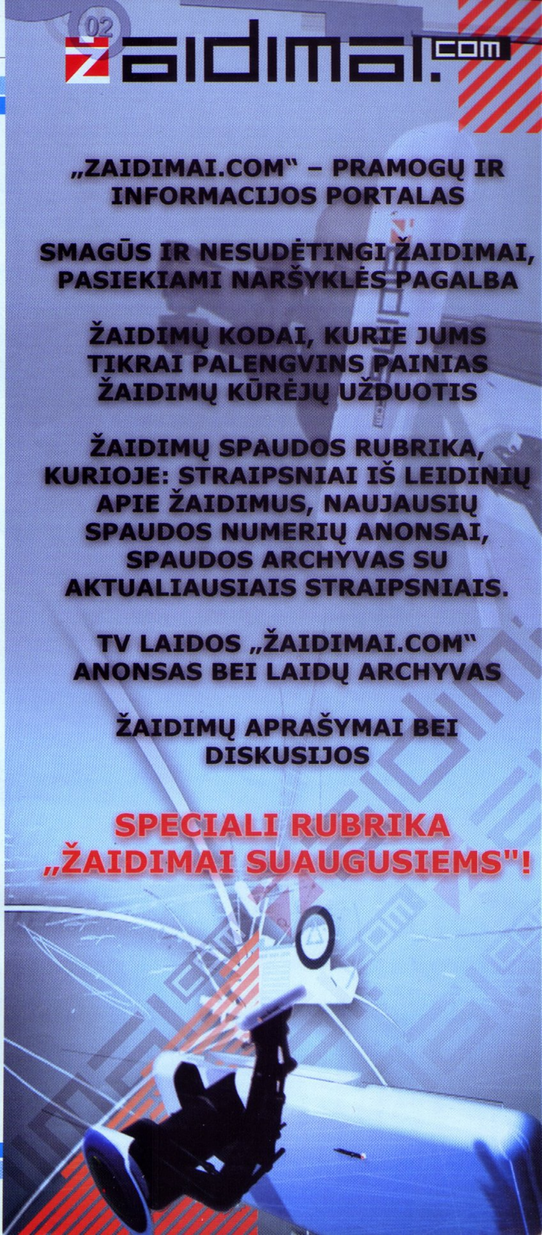
Kompanija Samsung pradėjo gaminti atmintį XDR technologijos pagrindu. Būtent šis techninis sprendimas bus panaudotas Cell architektūros procesoriuose ir PlayStation 3 konsolėje. Iš pradžių bus pradėti gaminti 256 Mbit XDR-DRAM su 8 bitų interfeisu. Šios atminties duomenų perdavimo sparta siekia 8 GByte/s, tačiau ateityje Samsung planuoja gaminti 512 Mbit XDR-DRAM, kurios perdavimo sparta bus 12,8 GByte/s, ir, tikriausiai, būtent ji bus naudojama PlayStation 3 konsolėje.

EA ATLEIDIMAI

Pagrindinis savaitės (mėnesio, metų) „newsmaker'is", kompanija Electronic Arts, pranešė apie atleidimus savo Los Andželo ofise. Atleista 60 darbuotojų — tai sudaro maždaug 15% Electronic Arts Los Angeles kadrų resurso. Kaip praneša kompanijos atstovai, atleidimai buvo sudėtingas, bet reikalingas žingsnis studijų restruktūrizacijoje ir „balansavime".



Iš karto po pirmų naujienų apie atleidimus pasirodė informacija, kad jie palietė kūrėjų komandas, dalyvaujančias Medal of Honor: Dogs of War ir GoldenEye: Rogue Agent projektų kūrime. Tačiau vėliau ši informacija oficialiai buvo paneigta. Atleidimais buvo „išretintos" visos LA studijos — tam, kad „jos būtų transformuotos ir parengtos ateičiai".



The Suffering: Ties That Bind

Praeitų metų kovo mėnesį *Surreal* komanda supažindino mus su tamsiu ir siaubingu survival horror žanro žaidimu, pavadintu *The Suffering*. Žaidime mums reikėjo kovoti su kai kuriais labai originaliai sumodeliuotais monstrais, ir sekti nelinijinį siužetą. Be to, kraujuotas pagrindinis veikėjas galėjo pats virsti monstru, baugindamas visus aplinkinius. Ir nors The *Suffering* pademonstravo kai kuriuos įdomesnius „geimplėjaus" ypatumus, galvosūkiai buvo neįspūdingi ir labai banalūs.

Jei žaidėte originalą, tai turėtumėt prisiminti, kad valdote Torque, nusikaltėlį, nuteistą už savo žmonos ir dviejų vaikų nužudymą mirties bausme. Pirmoje dalyje *Torque* buvo priverstas išgyventi kalėjime, žudydamas agresyviai nusiteikusius monstrus, kurių prisipildė kalėjimo patalpos netrukus po jo atvykimo. Dabar herojus grįžta tam, kad išgyventų naują susidūrimų bangą su daugeliu pavojingiausių padarų, ir pratęstų istoriją.

Pasakojimas tęsiasi nuo tos pačios vietos, kur baigėsi originalas, ir pagrindiniam veikėjui teks kovoti su žymiai didesnėmis priešininkų gaujomis. Be to, žaidime bus 15 naujų būtybių — bent jau tiek pažadėjo kūrėjai. Naujų monstrų žudynėms bus suteikti ir nauji ginklai, tačiau apie juos jokių detalių nepranešama. O už naują galimybę šaudyti vienu metu iš dviejų ginklų *Torque* teks brangiai sumokėti — jis su savimi galės nešiotis tik du ginklus.

Veikėjo valdymas taps labiau intuityvus, o tai reiškia, paprastesnis ir labiau prieinamas didesniam „geimerių" ratui. Todėl daugiau neturėtų kilti sunkumų, atliekant sudėtingus šuolius. Taigi mūsų laukia šiurpus žaidimas, kurio veiksmas vyks tamsiuose požemiuose, kur daugelis šlykščių padarų laukia būtent jūsų, kad paįvairintų savo liūdną egzistavimą. Monstrai–bosai, kurie buvo originale, pasirodys ir šioje dalyje, bet juos bus žymiai sudėtingiau nukauti.

Tikriausiai turėčiau paaiškinti, kodėl pavadinime atsirado žodžiai Ties *That Bind* („Ryšiai, kurie įpareigoja"). Tai reiškia, kad naujajame žaidime turėsite nemažai nebaigtų darbų iš pirmosios dalies. Ir kai kurie veikėjai, kurių jau nesitikėjote pamatyti, būtinai aplankys jus.

Jų tarpe ir Carmen — nužudyta pagrindinio veikėjo žmona. Kadangi ji yra mirusi, pasirodys vaiduoklio pavidalu ir bandys padėti savo vyrui. Išvysime ir visiškai naujų veikėjų, pavyzdžiui, mergaitę vardu Jordan iš organizacijos *Foundation*, kurios veiklos pobūdis yra „keistų" padarų paieška ir tyrimas.

O pačiu įdomiausiu naujojo žaidimo aspektu galės pasinaudoti tie, kas išsaugojo savo pirmojo žaidimo „save" failiuką atminties kortelėje. Priklausomai nuo jūsų ankstesnių „pasiekimų", *The Suffering 2* galės prasidėti net trim skirtingais intro variantais, ir dar daugiau — priklausomai nuo jūsų sprendimų pačiame žaidime, bus pasiūlytos trys skirtingos pabaigos. Kam? Tikriausiai tam, kad galėtumėm panaudoti jas Trečioje Kančioje :). Bet tai — jau visai kita istorija....

NAMCO IR CAPCOM STAIGMENA FANAMS

Džiugi naujiena visiems *Namco* ir *Capcom* produkcijos gerbėjams: anonsuotas žaidimas, kuriame bus galima surasti daugiau nei 200 (!!!) šių kompanijų žaidimų veikėjų. Pradinis projekto pavadinimas yra *Namco x Capcom*, o žanras — RPG. Iš Capcom pusės naujajame žaidime dalyvaus *Street Fighter*, *Darkstalkers*, *Ghouls n' Ghosts*, *Strider*, *Dino Crisis 4* ir *Resident Evil Dead Aim* veikėjai, o *Namco* atstovaus *Xenosaga*, *Soul Calibur*, *Valkyrie Dentetsu*, *Tales of Eternia*, *Tekken*, *Wonder Momo*, *Bravoman* ir *Klonoa* herojai. *Namco x Capcom* kovų sistema bus požingsninė, mūšių metu veikėjai galės naudoti specialius judesius, super atakas ir bendras atakas, bet paskutinis teiginys galios tik tam tikroms veikėjų poroms.

Žaidimą kuria kompanija *Monolith Soft* (*Xenosaga* ir *Baten Kaitos*). Šio metu žaidimas yra 70%baigtas, numatoma jo pardavimų pradžia Japonijos teritorijoje — šių metų gegužė.

METAL GEAR SOLID 3 ATEINA Į EUROPĄ

Konami of Europe, *Konami* kompanijos europiečių padalinio atstovai, pagaliau paskelbė oficialią ilgai laukto *stealth* veiksmo žaidimo *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* pasirodymo datą. *Playstation 2* ekskliuzyvo PAL versija bus pradėta pardavinėti 2005 metų kovo 4 dieną. Naujausiais duomenimis, vieninteliu uždelsto žaidimo pasirodymo „bonusu" bus specialus *Duel Mode* režimas, kurio nebuvo japonų ir JAV versijose. Šiame režime bus galima atskirai susikauti su žaidimo bosais.

Priminsiu, kad trečiosios *Metal Gear Solid* frančizės dalies įvykiai klostosi Šaltojo karo laikais — XX amžiaus 60 metais. Į skandalą dėl TSRS atominių raketų statymo Kuboje be JAV įsitraukia dar kelios valstybės. Pagrindinio žaidimo veikėjo, *Solid Snake*, tikslas — atstatyti jėgų balansą ir neleisti prasidėti trečiajam pasauliniam karui.

SOUL CALIBUR 3 RUDENĮ

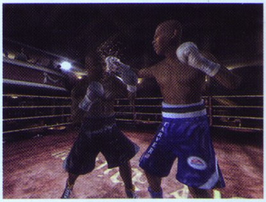
Anoniminis šaltinis *Namco* kompanijoje pranešė kai kurias smulkmenas apie oficialiai dar neanonsuotą „fighting'ą" *Soul Calibur 3*. Japonų šnipo:) žodžiais, žaidimas turėtų pasirodyti *PS2*, *Gamecube* ir *Xbox* versijose 2005 spalio mėnesį. Kaip buvo ir *Soul Calibur 2* atveju, kiekviena versija pasižymės savo unikaliu veikėju.

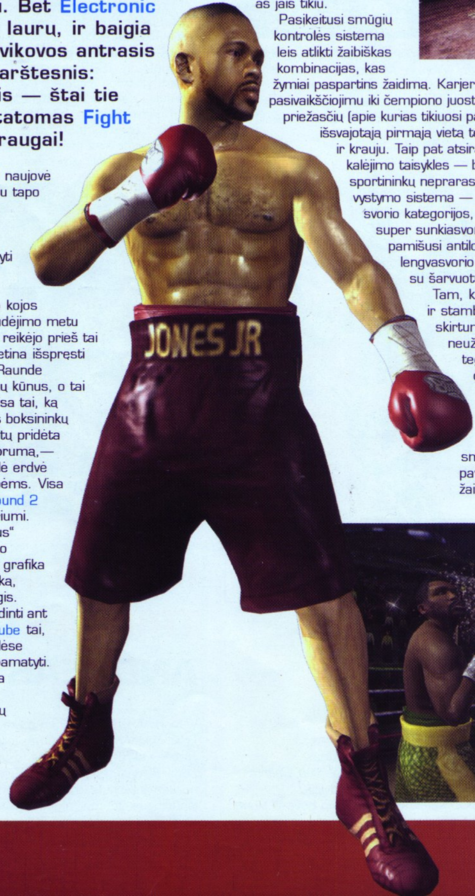
NEĮTIKĖTINAS TRIUKAS GTA: SAN ANDREAS ŽAIDIME

Vienam iš žaidėjui pavyko atlikti ir įrašyti visiškai neįtikėtiną triuką *GTA: San Andreas* žaidime. Įsilėkęs automobiliu ir pakilęs į orą, jis įsirėžė į skrendantį lėktuvą, o paskui sėkmingai nusileido parašiuto pagalba. Visi, norintys pasižiūrėti į šį stebuklą, kviečiami užeiti adresu Internete: http://daemlich.net/4956. Reginys tikrai įspūdingas. Įdomu, ar bus galimybė pakartoti šį triuką PC versijoje, ar kūrėjai visgi pašalins ją kaip „bug'ą"? :)

Fight Night Round 2

Tyliai pasirodęs praeitų metų pradžioje Fight Night 2004 sukėlė tikrą furorą bokso simuliatorių rinkoje. Žaidimas, pirmą kartą žanro istorijoje leidęs žaidėjams improvizuoti ringe, akimirksniu ištrynė iš sporto fanų atminties bet kokius prisiminimus apie tai, kas buvo išleista anksčiau. Bet Electronic Arts neketina užmigti ant laurų, ir baigia kurti Fight Night tęsinį. Dvikovos antrasis raundas turėtų būti dar karštesnis: greitis, patogumas, įspūdis — štai tie komponentai, ant kurių statomas Fight Night Round 2. Į ringą, draugai!





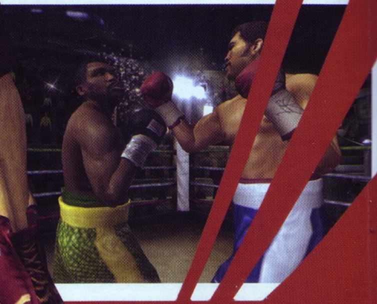
Pagrindinė ankstesnio Fight Night 2004 naujovė — smūgių kontrolės sistema — tuo pačiu tapo ir svarbiausiu žaidimo minusu. Realiame bokse judesiams ringe skiriamas ne mažesnis dėmesys negu mosavimui rankomis, o žaidimas neleisdavo sudaryti mūšio taktikos, panaudojant aktyvų bėgiojimą ir netikėtus smūgius. Fight Night 2004 žaidime smūgiuojančiojo kojos buvo tarsi priklijuotos prie ringo, o judėjimo metu nebuvo jokios galimybės atakuoti — reikėjo prieš tai sustoti. Būtent šią problemą EA ketina išspręsti naujajame žaidime — Antrajame Raunde pilnavertiškai valdysime sportininkų kūnus, o tai reiškia, kad galėsime pakartoti visa tai, ką galime matyti geriausių planetos boksininkų mūšių metu :). O jei prie to būtų pridėta galimybė reguliuoti smūgio stiprumą,— apskritai būtų atidaroma didelė erdvė visokiems triukams ir gudrybėms. Visa tai (mano akimis) padaro Round 2 pilnaverčiu bokso simuliatoriumi.

Ir jei kažkam „geimplėjaus" pokyčiai nepadarė reikiamo įspūdžio, tai EA produkto grafika garantuotai nukaus bet ką, tarsi sunkiasvorio smūgis.

Kūrėjai prisiekia įgyvendinti ant PS2, Xbox ir GameCube tai, ko šios kartos konsolėse niekas ir nesitikėjo pamatyti. Du kartus pagerinta tekstūrų kokybė ir padidintas poligonų skaičius, naujoji pažeidimų sistema, kūno viršutinės dalies visų raumenų pilna animacija, atnaujinta rūbų animacija — kūrėjų žodžiais, jiems pavyko sukurti pačius realistiškiausius veikėjų modelius iš visų, kuriuos matėme iki šiol. Ir žinote, pažvelgęs į paveiksliukus, aš jais tikiu.

Pasikeitusi smūgių kontrolės sistema leis atlikti žaibiškas kombinacijas, kas žymiai paspartins žaidimą. Karjeros režimas jau nebebus lengvu pasivaikščiojimu iki čempiono juostos gavimo. Dėl daugybės priežasčių (apie kurias tikiuosi papasakoti po žaidimo pasirodymo) išsvajotąją pirmąją vietą teks užsitarnauti, uždirbti prakaitu ir krauju. Taip pat atsiras galimybė boksuotis pagal kalėjimo taisykles — be raundų, iki tol, kol vienas iš sportininkų nepraras sąmonės. Pakeista ir boksininkų vystymo sistema — dabar jiems, priklausomai nuo jų svorio kategorijos, bus taikomi įvairūs apribojimai: super sunkiasvoris dabar ne šokinės ringe tarsi pamišusi antilopė gnu, o susitikimas su lengvasvorio kumščiu neprilygs susidūrimui su šarvuotu traukiniu.

Tam, kad išvardinčiau visus smulkius ir stambius Fight Night Round 2 skirtumus nuo ankstesnės dalies, neužteks jokio straipsnio. Ir tegul pašaliniam žmogui didžioji šių pakeitimų dalis tik sukels šypseną, bokso gerbėjai ir mėgėjai, be jokios abejonės, įvertins juos. Būtent smulkūs bruožai leidžia paversti tiesiog gerą žaidimą tikru šedevru.



EILINIS KIRMĖLIŲ MŪŠIS

Studija Team 17 ir leidėjas Codemasters oficialiai anonsavo Worms 4: Mayhem žaidimą PlayStation 2 ir Xbox platformoms. Po RTS promenados Worms Forts: Under Siege žaidime, karingosios kirmėlės sugrįš prie požingsninės kovų sistemos. Publikos pamaloninimui kūrėjai ketina įtraukti į Worms 4 veikėjų ir ginklų redaktorius. Pastarojo dėka bus galima sukurti savitą atominės bombos variantą. Vieno žaidėjo režimą sudarys 25 misijos, be to, visi etapai bus prieinami ir multiplayer batalijoms. Kompanija ketina žaidime panaudoti ir specialiai multiplayer režimui sukurtus 20 žemėlapių. Worms 4: Mayhem Europoje pasirodys šių metų vasarą. Apie kitus regionus nieko nepranešama.

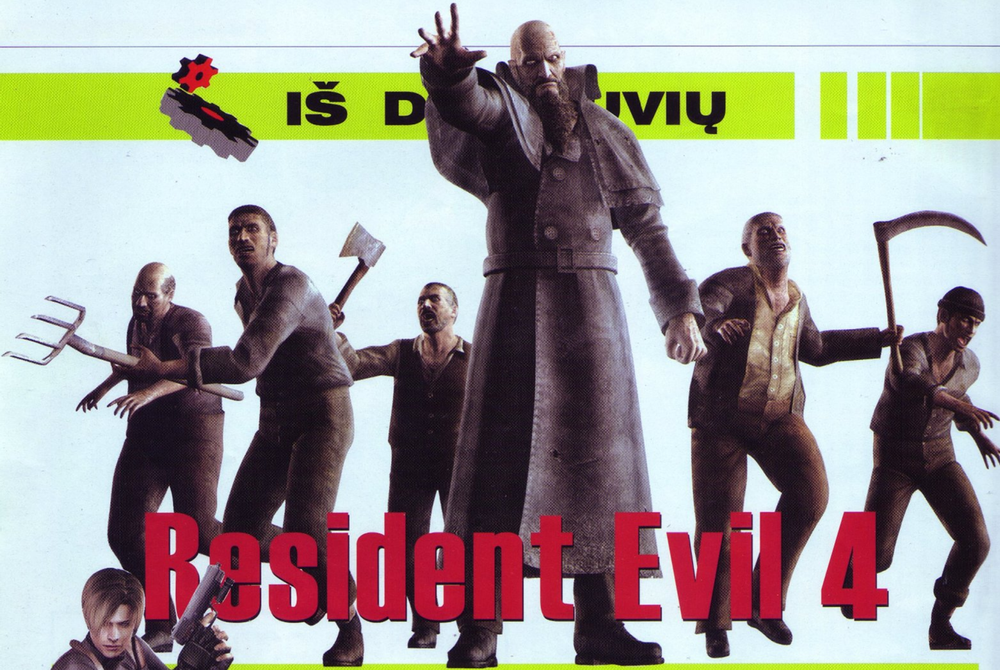
ALIEN HOMINID EUROPOJE

Leidėjas Zoo Digital Publishing oficialiai patvirtino savo ketinimus Europoje išleisti dvimatę šaudyklę Alien Hominid, sukurtą The Behemoth studijos PlayStation 2 ir Xbox platformoms.

Alien Hominid, kurio PC prototipas buvo sukurtas panaudojant Flash technologiją ir iki šiol prieinamas laisvam „pumpavimui" iš Interneto, siūlo „geimeriams" pabūti ateiviu, kuris ketina prasimušti prie savo NSO po to, kai pateko į nedraugišką Žemės planetą. Šio objekto paieškos procesas vyks 16 lygių bėgyje, kur nelaimingam svečiui iš kosmoso reikės kovoti su priešais, t.y. žmonėmis. Alien Hominid Europoje pasirodys 2005 metų gegužės 27 dieną.

SPECIALI SHADOW HEARTS 2 VERSIJA

Kompanija Aruze Japonijos teritorijoje planuoja išleisti žaidimą Shadow Hearts 2: Director's Cut. Nauja žaidimo versija skirsis nuo originalo naujomis lokacijomis, užduotimis, monstrais ir artefaktais. Be to, diske bus galima surasti „bonusinį" videoklipuką, apie kurį Aruze atstovai kol kas tyli. Shadow Hears 2: Director's Cut pasirodymas Japonijoje įvyks kovo 10 dieną.



Resident Evil 4

Mes neseniai pranešėme džiugią žinią visiems Resident Evil fanams, kad naujausias frančizės žaidimas ateina į visų mūsų pamėgtą konsolę. Ką gi, atėjo metas plačiau pažvelgti į šį potencialų super hitą.

Naujausioje Resident Evil dalyje Capcom išbraukė iš žaidimo scenarijaus korporaciją Umbrella, įgrystančius zombius ir visą kitą šlamštą. Jie pašalino T-virus, Racoon City — apskritai visus frančizei būdingus bruožus — palikdami tik vieną sėkmingiausių savo herojų, Leoną.

Žaidimo užuomazga pakankamai įdomi. Po paskutinių įvykių Racoon mieste Leoną pervedė į valstybinę tarnybą ir patikėjo saugoti prezidento šeimą. Tačiau problema yra ta, kad JAV prezidento mėgstamiausia dukrelė poilsiauja kažkokioje Dievo užmirštoje saloje, iš kur apie ją jau seniai nėra jokių žinių. Pagrindinis žaidimo veikėjas atvyksta į salą, lydimas vietinių pareigūnų, mistinių būdu praranda ryšį su jais ir patenka į žvejų kaimelį, kur pats pirmas dialogas su neaiškios tautos atstovu virsta bandymu nužudyti Leoną dideliu kirviu.

Toliau įvykiai klostosi visai nesveikintinai — pasirodo, visiems kaimo gyventojams gerai „praplovė" smegenis, žinoma, nepamiršus įjungti į jų naikinimo programą... atspėkite ką? :) Greit Leonas aptinka ir savo pažįstamus pareigūnus — ežere...

Žaidimo „geimplėjus" visiškai pasikeitė. Pasakykime „NE!" lėtiems veikėjams, „stabdantiems" zombiams ir stulbinančiam herojaus sugebėjimui išgyventi po šūvio į jį raketiniu šautuvu. Nuo šiol mūsų priešai, nors ir atrodo ne ką

geriau už tuos pačius zombius, tačiau jie tokie pat žmonės, kaip ir mes, tad vadinasi, „samprotauja“ jie beveik taip pat, kaip mes. Jie moka vengti kulkų, kai mato Leono pistoleto lazerinį taikinį, moka rengti pasalas ir pulti miniomis (tai jiems pavyksta geriausiai). Capcom dėmesys tokioms smulkmenoms stulbina — susirinkę į didelę gaują, priešai lengvai gali užmėtyti veikėją fakelais, o tai, sutikite, veiksmas oj koks skausmingas...

Ankstesnėse dalyse zombiai mokėjo atidarinėti duris, už kurių pasislėpę jautėmės saugiai — lokacijų dalinimas į kambarius leido tą daryti. Dabar gi, kai lokacijos pakraunamos realiame laike iš disko, viskas kitaip — vietinių fermerių arsenale grandininiai pjūklai ir grėsmingi kirviai, akimirksniu naikinantys bet kokias kliūtis. O vėlesnėse žaidimo stadijose, kai pateksime į viduramžio laikų pilį, mūsų laukia dar vienas linksmas dalykėlis — katapultos :).

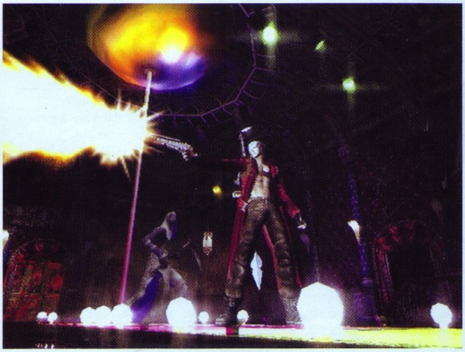
Nuo šiol žaidimas mums siūlo kur kas platesnes sąveikos su mus supančiu pasauliu galimybes. Kitaip tariant, tam tikrais siužeto momentais reikės paspausti mygtuką, ir herojus atliks kokį nors svarbų veiksmą. Tai liečia ne tik esminius momentus, bet ir šalutinius, kurių vaidmuo žaidime nėra svarbus (tačiau pakankamas tam, kad sutaupytumėte nervines ląsteles). Kaip pirmojo atvejo pavyzdį pateiksiu tokią sceną: Leonas iš visų jėgų bando pabėgti nuo milžiniško akmens, kuris, atrodo, po kelių sekundžių sutraiškys jį... Norėdami suteikti dinamiškumo šiai scenai, Capcom nutarė įvesti visų žaidėjų prakeiktą veiksmą — žaibišką „trikampiuko“ nuspaudimą. Kuo greičiau spaudžiame — tuo greičiau bėga Leonas. Susitvarkome su spaudinėjimo užduotimi — Leonas išgyvena, jei ne — sakome jam „Ate!“, ir bandom iš naujo. Antrojo atvejo pavyzdys — priešo atakų vengimas ir priešinimasis jam. Taigi dabar, kai piktas diedukas ketina supjaustyti jus zyziančiu pjūklu, galima atlikti bloką kokiu nors inventoriaus daiktu, vėliau spirti jį koja arba smogti buože — reikės greitai surinkti nesudėtingą mygtukų kombinaciją pultelyje.

Žaidimo grafika atrodo tiesiog nerealiai — Capcom sukūrė maksimalias sąlygas tam, kad pirmą kartą išvydęs žaidimą žmogus, prarastų kalbos dovaną ir ilgą laiką galvotų, kad prieš jį interaktyvus filmas. Stulbinančios kokybės tekstūros, idealiai „pakabintos“ ant daugiapoligonalių veikėjų — ekrane be paties Leono vienu metu gali būti Ashley (ta pati prezidento dukrelė), paslaptingas nepažįstamasis ir monstrų gaujos — ir visa tai su tolydžia animacija ir stabiliais 60 kadrų per sekundę... Dar pridėkite realistišką šviesos srautų ir šešėlių žaidimą (kas ten rėkė Splinter Cell 3?!), oro efektus (rūką, vėją, lietų) ir, pagaliau, tiesiog pažvelkite į paveiksliukus — tuomet suprasite, kas yra Resident Evil 4 grafiškai. Žanro kaimynas, Silent Hill, gali drąsiai springti iš pavydo, nes tokio idealo jam matyti neteko. Žaidimo „interfeisas“ irgi maloniai džiugina akį — nieko nereikalingo, tik gyvybiškai svarbūs dalykai.

Ką gi — tai viskas, kas man žinoma apie žaidimą šiuo momentu. Iki jo pasirodymo dar yra laiko, ir Capcom, tikriausiai, dar parengs ne vieną staigmeną frančizės gerbėjams. Klausimas tik vienas — ar tai bus senas geras Resident Evil? Jau tiksliai žinoma, kad primityvūs gąsdinimai, tokie kaip iššokantys iš kampo monstrai, bus minimizuoti, ir užleis kelią naujoms action formoms. Tačiau kaip realiai paaiškėja, survival atmosfera yra būdinga absoliučiai visiems frančizės žaidimams, o bandymas pašalinti jai būdingus bruožus gali turėti labai liūdnų pasekmių.

Kūrėjas	Capcom	Žanras	siaubo
Leidėjas	Capcom	Išleidimo data	2005 pabaiga
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

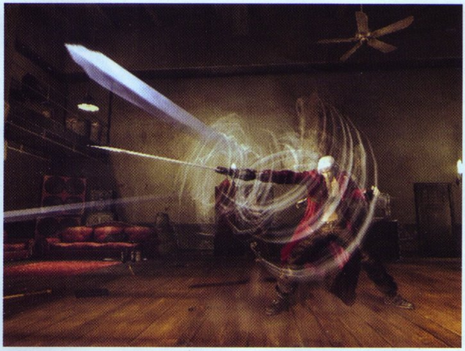
Devil May Cry 3: Dante's Awakening



Antroji Devil May Cry serija žaidimo fanų buvo sutikta labai prieštaringai. Žaidimas buvo smarkiai pakitęs nuo originalo — sutrumpintas ir palengvintas. Jei buvote iš tų, kuriems nepatiko toks posūkis, apsidžiaugsite, kad žaidimo tęsinys žada grįžti prie savo šaknų. Na, sakyti „tęsinys" yra netikslu, nes trečioji Devil May Cry dalis grįžta į Dantes jaunystę ir pasakoja mums šios serijos priešistorę.

Taigi prieš mus stoja jaunas, akiplėšiškas ir žodžio kišenėje neieškantis Dante — visiškai kitoks, nei jį buvome įpratę matyti. Žaidimo istorija „suksis" apie šeimą, o konkrečiau apie jo brolį dvynį Virgil. Nepažįstamojo pakviestas aplankyti brolio, Dante įsivelia į pragariškas kautynes.

Kautynės trečiojoje dalyje bus kaip niekad įvairialypės. Dante turi keturis skirtingus kovos stilius, kuriuos gali naudoti kaip išmanydamas. Iš pirmo žvilgsnio jos tik šiek tiek skiriasi išoriškai, o kapoti savo pagrindiniu ginklu bei šaudyti iš pistoletų herojus galės kovodamas bet kokiu stiliumi. Tačiau skirtumai pradės ryškėti herojui tobulinant savo stilius. Kuo daugiau tam tikras stilius bus naudojamas, tuo daugiau jo galimybių atsirakins. Kol



įvaldysite stilių, ilgai užtruks — iki galo atrakinti vieną stilių, pavyzdžiui, kardo meną, truks visą žaidimą. Pradėjus žaidimą iš naujo, Dantes duomenys persikels, ir kito žaidimo metu jau su turimu pilnu stiliumi ir patobulintais kitais galėsite pilnai vystyti naują. Be minėtojo kardo meno, kiti stiliai yra šie: apgaviko (trickster), kuris fokusuojasi į priešų vengimą ir apgaules; ginklų (gunslinger), kuriame daugiausia naudosime tolimuosius ginklus; ir Karališko sargybinio (royal guard) — pats įdomiausias ir sudėtingiausias stilius, kuris remiasi tiksliomis laiku atliekamomis kontratakomis.

Taip pat Capcom turi paruošę ir keletą kitų slaptų stilių, apie kuriuos nieko nekalba.

Kalbant apie ginklus, sugrįš seni favoritai: kardas Rebelion, dvyniai pistoletai Ebony ir Ivory. Didžiausia naujiena, kurią teikėsi išduoti Capcom (įdomiausi siurprizai slepiami), yra nunčakai. Naudodamas juos, Dante taps tikra žudymo mašina, šėlstanti kaip vėjas. Valdymas bus sunkus ir nenuspėjamas, tačiau efektai stulbinantys. Kitas pašėlęs ginklas — lazerio ginklas, šaudantis iš energijos kamuolių. Taip pat Dante turės veiksmo žaidimuose madingu tampantį „piktą" režimą.

Herojus galės transformuotis į velnio formą ir naudoti Devil Trigger galias.

Jaunajam Dantei ne tik teks kovoti su priešų lavinomis, bet kartais sustoti ir išspręsti įspūdingus ir sudėtingus galvosūkius. Sutiktos mįslės patikrins Dantes kūną ir protą. Kai kuriuose galvosūkiuose reikės panaudoti ir smegenis, ir kūną. Pavyzdžiui, tyrinėjant kokią vietovę išsiaiškinsite, kad vienintelis būdas praeiti — pasiimti raktą ar informacijos dalelę kur nors nepasiekiamoje vietoje, apsaugotoje judančiais spygliais ir kitais pavojais.

Kūrėjas	Capcom	Žanras	veiksmo
Leidėjas	Capcom	Išleidimo data	2005 kovo 25

Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS	Laukiamas

Project Snowblind

Galbūt prisimenate FPS žaidimą Deus Ex, atkeliavusį į PS2 iš PC prieš porą metų. Žaidimas sulaukė didžiulio pasisekimo, o praėjusių metų pradžioje buvo išleistas tęsinys, kuriam, deja, visiškai nepasisekė. Kompanija Eidos, planavusi dar vieną šios serijos žaidimą, ko gero, po antrosios dalies nusprendė šiek tiek pakeisti kryptį bei pavadinimą, taip atsirado Project Snowblind.

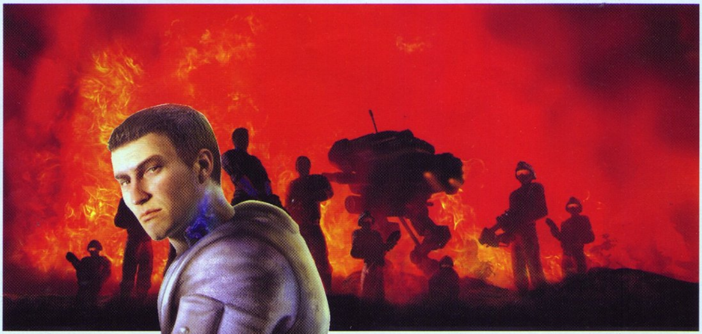
Nors žaidimas ir nebus tiesioginis Deus Ex tęsinys, kai kurie aspektai yra paimti iš šios serijos. Atsiduriame niūriame ateities pasaulyje, turime herojų, prikimštą biomechaninių patobulinimų, ir meninį apipavidalinimo stilių, perimtą iš klasikinių cyber-punk filmų, tokių kaip Blade Runner. Tačiau čia panašumai ir baigiasi. Project Snowblind žada daug tiesmukiškesnį FPS veiksmą, nevarginant žaidėjo laisve ir įvairių sprendimų priėmimo našta. Gaunate daugiau galimybių ir ginklų, nei bet kuris žmogus gali panešti, ir vedami linijinio siužeto šaudote beprotišką priešų kiekį.

Snowblind žaidime jus lydės komanda. Kiekviename lygyje su jumis petys į petį kovos komandos draugai, o likęs būrys galės persikelti į kitą lygį — ir taip, kol visi likusieji nebus išžudyti, o jūs liksite vienas. Sprendžiant iš išankstinių žaidimo pasirodymų, daug tikėtis iš draugiško DI nereikia, tačiau bus vietų, kur jų pagalba tikrai pravers, tad kolegomis verta pasirūpinti, t.y. duoti jiems ginklus, amuniciją ir kitus naudingus dalykus.

Kad ir kaip būtų, Snowblind nėra į komandinę kovą orientuotas žaidimas. Net ir likęs vienas, nepražūsite, mat po ranka bus net 24 fantastiniai ginklai, kurių kiekvienas turės antrinę šaudymo galimybę. Veiksmas vyksta netolimoje ateityje, tad turėsite ir įprastų modifikuotų ginklų — karabinas, dar leidžiantis granatas, ar šratinis šautuvas, papildomai iššaunantis limpančią bombą. Iš fantastikos skyrelio atkeliauja tokia egzotika kaip ginklas, šaudantis iš bičių tranų, kas priešam sukelia paniką ir jie gali išsišaudyti vieni kitus. Taip pat bus ir su aplinka pažaisti leisiantis ginklas — galima pritraukti ir paleisti metalinius objektus. Be ginklų bus ir naudingų daikčiukų. Pavyzdžiui, nešiojamas skydas su skylute viduryje šaudymui, vaikščiojanti granata–voras, apstulbinanti priešus. Įdomiai skamba tai, kad daikčiukus bus galima kombinuoti su ginklais.

Nors kūrėjai ir nenori atskleisti pagrindinio arkliuko — biomechaninių patobulinimų, kuriuos herojus galės įvairiai naudoti, keletas yra žinoma. Pavyzdžiui, galėsite trumpam tapti nematomas (tuo metu negalima šaudyti), kitas implantas leis matyti kiaurai sienas. Be abejo, yra ir privalomasis bullet–time laiko sulėtintojas, leisiantis, pavyzdžiui, sulėtinus laiką, pagriebti ore mestą granatą, paleisti ją atgal į priešą, ir tada atstatyti laiko greitį, kad priešai sprogtų prieš iššaudami. Smagiai skamba, ar ne?

Eksperimentuoti su ginklais, daikčiukais ir implantais galėsite ne tik vienas, o žaisdamas ir multiplayer režime. Snowblind numato iki keturių žaidėjų padalinto ekrano žaidimą bei online. Bus paruoštos penkios žaidėjų klasės, turinčios po unikalų ginklą.



Kūrėjas	Crystal Dynamics	Žanras	FPS
Leidėjas	Eidos	Išleidimo data	2005-03-04
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

MOTERYS IR MERGINOS

Kaip ir prieš metus, vasario numerio temą skiriame žaviajai žaidimų pusei – merginoms ir moterims. Tiesa, skirtingai nei praėjusiais metais, šį kartą nusprendėme apsiriboti įdomiausiomis praėjusiųjų metų herojėmis bei supažindinti su laukiamiausiomis būsimų žaidimų veikėjomis. Herojų stilių pakomentuoti paprašėme dizainerio Pavelo Blaževičiaus.

MOTERYS IR MERGINOS

Shadow Hearts: Covenant

KARIN KOENIG

AMŽIUS: 25
TAUTYBĖ: VOKIETĖ
BENDRUMAS: UGNIS
GINKLAS: KARDAS
GABUMAI: KARDO MENAS

Pagrindinė žaidimo veikėja, beviltiškai įsimylėjusi Yuri. Vokiečių Imperinės Armijos leitenantė. Generolas Heimann, garnizono Liuksemburgo miesto vadas, davė jai įsakymą užimti Domremy kaimą. Būtent ten, vykdydama savo misiją, ji pirmą kartą išvydo Yuri. Gerai subalansuota veikėja, nors ir yra fiziškai galingesnė už vilką Blanca. Negali pasigirti tokia burtu įvairove kaip Blanca, tačiau jos Kardo menai yra tiesiog stulbinantys. Išmoksta naujų Kardo menų, kolekcionuodama Richardo Vagnerio operos „Der Ring des Nibelungens" dalis.

LUCIA

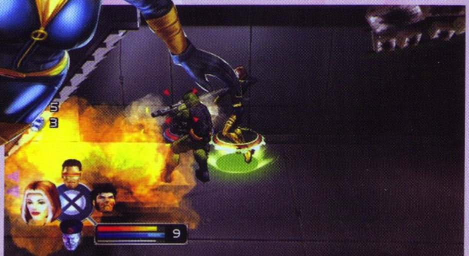
AMŽIUS: 28
TAUTYBĖ: ITALĖ
BENDRUMAS: TAMSA
GINKLAS: ARPAS
GABUMAI: TAROT KORTOS/AROMOTERAPIJA

Šokėja ir ateities spėjėja, labai graži ir patraukli vyrų akiai mergina, kalbanti su žaviu itališku akcentu. Susipažino su Karin ir draugais, tarnaudama Karlos būrimo salone Florencijos mieste. Grynai magiškas veikėjas, jos aromoterapijos gabumai gali labai pagelbėti, jei žinote, kaip jais naudotis. Tarot kortos — grynai atsitiktinis teigiamų efektų rinkinys, tačiau tarp jų pasitaiko ir tokių, kurie gali nužudyti visą būrį.

X-Men Legends

ROGUE

Na, kalbant apie X-Men'ų pasaulį, kupiną netikėčiausių ir pakankamai unikalių herojų, išrinkti tą vienintelę herojė yra tikrai sunku... Bet, dar kartą prisiminęs visas moteriškosios giminės atstoves, karūną norėčiau uždėti Rogue. Kodėl būtent toks sprendimas? Iš tiesų, spręsti ir nominuoti pagal galias būtų netaktiška, nes visos galios yra kažkuo įdomios, patrauklios, nepakartojamos. Todėl bandžiau spręsti pagal asmenybes. Jean Gray turi vaikiną Kiklopą. Audra daug laiko paskiria mokydama naujus X-Mansion studentus, Magma, apskritai nestokoja dėmesio ir panašiai. O štai Rogue, turėdama dar niekada nematytą gebėjimą perimti bet kokio mutanto galią vos jį palietus, beveik visada būna viena, atskirai nuo kitų... Bandydama su niekuo nebendrauti dėl baimės pakenkti savo draugams, ji nuolatos grumiasi su mintimis, prisiminimais tų gyvų organizmų, kuriuos prilietė. Ji niekados negali susitvarkyti savo rūpesčių, nes ją visada užgula nauji, svetimi... Taigi, gebėjimas išlikti drąsiai, kai reikia — linksmai ir draugiškai, tuo metu kai tave iš visų pusių smukdo blogi prisiminimai, yra išties pagirtina ir kilnu.



2004

Mortal Kombat: Deception

KIRA

KILMĖ: ŽEMĖS KARALYSTĖ (EARTH REALM)
PASAULINIS POŽIŪRIS: BLOGIS
ŠALININKAI: KABAL, KOBRA
PRIEŠAI: SHUJINKO IR JO ŠALININKAI
KARO STILIAI: XING YI, KENPO
GINKLAS: PEILIAI DRAKONO DANTYS"

Kira — pirmoji naujai atkurtos sektos „Juodasis Drakonas" naujokė. Kabalas pamatė joje tai, ko sektai trūko anksčiau — sąmoningą žiaurumą. Kira keliauja į Išorinį pasaulį, kad išbandytų save kovoje prieš Drakono Karaliaus priešus. Po to jau niekas nesutrukdys „Juodajam Drakonui" parklupdyti ant kelių visą pasaulį.

KIRA APIE SAVE:
Buvau pirmuoju Kabalo samdiniu. Anksčiau užsiimdavau kontrabandine veikla Afganistano kalnuose — persirengusi vyru, pardavinėjau ginklus teroristams. Vieną kartą jiems pavyko atskleisti mano lytį, tuomet man teko prasimušti prie išėjimo iš urvo. Išgyvenau. Aš manau, kad Kabalas nusprendė, jog kiekviena moteris, kuri sugebėjo bendradarbiauti su ekstremistinėmis grupuotėmis ir paskui išlikti gyva, kad papasakotų apie tai, bus labai naudinga jo organizacijoje — „Juodojo Drakono" sektoje.

Kabalas mano, kad originalaus Juodojo Drakono pasitenkinimas savimi ir buvo ta priežastis, dėl kurios sekta buvo sunaikinta. Kabalas pareiškė, kad naujai atkurta sekta bus dar labiau negailestinga ir apdairi negu anksčiau. Mes neegzistuosime, kaip apgailėtina piratų krūvelė. Mes tapsime civilizacijos kritimo priežastimi, ir gyvensime amžinos anarchijos pasaulyje.

ASHRAH

KILMĖ: NEEGZISTUOJANTI KARALYSTĖ (NETHER REALM)
PASAULINIS POŽIŪRIS: GĖRIS
ŠALININKAI: SHUJINKO
PRIEŠAI: ERMAC, NOOB – SMOKE, ŠEŠĖLIŲ BROLIJA
KARO STILIAI: CHOU JAIO, BA GUA
GINKLAS: KRISS

Demonė Ashrah aptiko šventąjį kardą, kuris tapo jos šansu išsigelbėti iš Pragaro. Dabar ji turi sunaikinti savo ginklu patį galingiausią Blogį: Noob – Smoke. Kiekviena pergalė prieš Tamsos jėgas priartina ją prie išsvajoto tikslo — laisvės ir išsivalymo.

ASHRAH APIE SAVE:
Aš — demonė iš Pragaro. Šimtmečiais aš ir mano sesės iš Šešėlių Brolijos tarnavo Quan Chi. Tačiau kartą aš suabejojau galingo burtininko įsakymu. Norėdamas suteikti pamoką kitiems, jis pasiuntė mano seseris sunaikinti mane. Besislėpdama, aš aptikau ginklą, kardą, kurio kilmė buvo dieviška. Žudydama kiekvieną demoną, jaučiau keistą susijaudinimą, tarsi Blogio Žymė palaipsniui palikdavo mane. Tik dabar aš supratau tą jausmą. Su kiekvienu nukautu demonu aš artėju prie savo tikslo. Ir jei man pavyks nužudyti tokį galingą demoną kaip Noob – Smoke, aš pagaliau išsivalysiu ir išsilaisvinsiu iš Pragaro visiems laikams.

Project Zero 2

Dvi seserys–dvynės, Amakura šeimos atstovės. Apie jų šeimą ir praeitį žinoma labai mažai, tik tiek, kad jų vaikystės paslaptinga žaidimų aikštele buvo miškas, tas pats miškas, kuris supa Visų Dievų Kaimą. Vieną kartą jos nuėjo, kaip visada, pažaisti į mišką — Mio bėgo priekyje, o Mayu stengėsi ją pavyti. Tačiau būtent tuomet atsitiko nelaimė — Mayu paslydo ir nukrito nuo kalno. Dėl šio incidento Mayu koja yra sužeista, ir ji vaikšto šlubuodama. Mio jaučiasi dėl to kalta, tad stengiasi rūpintis ir prižiūrėti savo seserį.

MIO AMAKURA

Pagrindinė žaidimo veikėja. Jaunesnioji iš Amakura dvynių. Turi menkų mentalinių galių. Ryški ir draugiška asmenybė. Dėl to vaikystės incidento rimtai kaltina save. Nuo tos dienos ji prisiekė visada prižiūrėti ir ginti savo seserį. Jos mentalinės galios žymiai sustiprėjo nuo to momento, kai ji surado Camera Obscura. Retkarčiais, laikydama seserį už rankos, ji mato vaizdus, kurių niekas kitas nemato. Visų Dievų Kaime ji atsirado po to, kai sekė Mayu iš paskos, kuomet jos vėl žaidė toje nelemtoje jų vaikystės žaidimų aikštelėje.

MAYU AMAKURA

Šalutinė žaidimo veikėja. Vyresnioji Amakura sesuo. Švelni, užsidariusi savyje ir nuolatos susimąsčiusi. Turi galingų mentalių galių. Po to nelaimingo įvykio vaikystėje vaikšto šlubčiodama. Taip pat ji silpna fiziškai, ir neaišku, kodėl — ar dėl to, kad tokia gimė, ar dėl minėto incidento. Kadangi ji žymiai jautresnė paranormaliems reiškiniams, ji gali nujausti žymiai daugiau už Mio. Tačiau ji negali priešintis vaiduokliams, ir jai dažnai reikia Mio pagalbos. Atsidūrė Visų Dievų Kaime, persekiodama didelę, raudoną, blizgančią plaštakę.

PROJECT ZERO 2

Dvi grupės „TATU“ fanės, nusikaltusios rytų mokykloje, pabėgo iš pamokų ir dabar ieško nuotykių. Dėvi rytietiškų motyvų uniformas tarybinių laikų spalvos. O komunistinės raudonos spalvos bantukas rodo priklausomybę tam tikro lygio klasei („tipo“ pionieriška skarelė). Akivaizdu, kad jos myli viena kitą. Tik neaišku, ar čia dviejų sesyčių meilė, ar kažkas kitko! Taip pat viena labai melancholiška ir visur atsilieka, ji apsvaigusi nuo meilės savo draugei ir daugiau nieko nemato. Tai gali ją pražudyti. Tuo tarpu kita labai aktyvi, visada pirma ir visąlaik mąstanti. Jei jos būtų išskirtos, jos pražūtų. Kai jos kartu, duetu gali dainuoti: "Not gonna get us" (Kaip grupės "TATU" dainoje).

2004

Catwoman

vasarą visi buvome netikėtai pasirodžiusio filmo ir tuoj pat paskui jį sekusio žaidimo debiuto liudininkai. Tiek žaidime, tiek filme galėjome regėti žaviąją Halle Berry, tačiau nei filmas, nei žaidimas ypatingo populiarumo nesulaukė... Maža to, jei neklystu, Lietuvoje jis dar net nebuvo rodomas. Na, kalbant apie pačią heroję, moterį – katę, ji atlikta nuosekliai, gražiai ir kokybiškai. Odinis apdaras, aštrūs nagai, atletiškas kūnas ir tartum deimantai žėrinčios akys palieka malonų ir gan „laukinį" įspūdį. Tačiau gerbiami ponai iš EA, kaip pastebėjau, kartais ima pavojingai svyruoti. Pamenu, sukūrė nepaprastai gražų Everything or Nothing, pastaruoju metu pasirodė ne itin apdairiai atliktas Rogue Agent žaidimas... Taip atsitiko ir su filmų licencijom. Hario Poterio žaidimais visi buvo patenkinti, o štai Catwoman licencija išnaudota nepilnai ir toli gražu ne taip, kaip galėjome tikėtis. Nors katės išvaizda ir pritrenkianti, tačiau jos valdymas, kameros krečiamos nesąmonės ir kartais iš pusiausvyros vedantys kvaili judesiai galutinai uždarė jai kelią iki pačios Top`o viršūnės...

CAT

Šios katytės tikrai neapgausi. Ji visada žiūrės tau tiesiai į akis, iš kurių atspės kiekvieną tavo žingsnį, o jos hipnotizuojantis žvilgsnis apsvaigins tave akimirkai, per kurią jos „švelnus" batogėlis stipriai suspaus tau gerklę ar atims iš rankų ginklą. Ji visada atsargi ir tyli, kaip katytė, tačiau puola labai greitai, nes pilnai pasitiki savimi. Odiniai drabužiai, metaliniai sagtys, diržai, užtrauktukas priartina ją prie baikerių stailo, jų gyvenimo būdo. Tai laisva „būtybė", kuri pati renkasi kur jai eiti, su kuo draugauti ir kaip jai elgtis. Apnuoginta viršutinė dalis jai padeda suvilioti, o odinės pirštinės su aštriais nagais bet kuriuo momentu gali sudraskyti nepatikusią širdį. Kad ir kaip besistengtų vaidinti katytę, ji nepamiršta, kad yra moteris. Tai rodo lakuoti kojų pirštų nagai, padažytos lūpos, akys, įdegęs kūnas.

MOTERYS IR MERGINOS

Prince of Persia: Warrior Within

KAILEENA

Turbūt daugelis yra žaidęs netikėtą Sands of Time dalį, pratęsiančią legendinio Princo seriją. Ji pasirodė visapusiškai gerai, ir neabejotinai turėjome sulaukti tęsinio... Sulaukėme, tik, tiesą sakant, kiek pritrenkiančio. Čia jau nebebuvo šiltos atmosferos, gražaus, auksinio smėlio, svaigulį keliančio lengvo spalvų ir aplinkos susiliejimo... Visa tai it sapnas dingo Warrior Within šešėlyje. Dabar ryškiai bei šviesiai geltoną spalvą pakeitė raudonai ruda, pilka. Romantiškus pokalbius su merginomis Princas nelauktai išmainė į kruviną ir šaltą kovą. Žaidime tarp egoistinių Princo troškimų atsirado vietos ir nelauktam žavesiui... Pagrindinė moteriškos lyties atstovė žaidime — Kaileena. Kad ir keista, ji taip pat bus sklidinai užvaldyta egoistinių troškimų, kas išties pasunkina Princo padėtį. Principinga ir nemėgstanti pralaimėti — tokią ją mes pamatome, išgirstame, suprantame. Taip sudaromas ištisas dramatiškas trikampis: Princas, bėgantis nuo tamsiojo demono Dahakos, ir Kaileena. Abu žmonijos atstovai trokšta vienas kito mirties, tačiau giliai širdyje vienas kitam kažką jaučia... Sudėtinga ir paini siužeto formulė, kurią žaidėjams tenka išnarplioti tamsos ir meilės apsuptyje...

Nightshade

HIBANA

Netolima ateitis. Legendinio sielas siurbiančio kardo Akujiki nuolaužos išbarstytos visame Tokijuje. Nakatomi korporacija dėl nežinomų tikslų bando surinkti visas šio kardo dalis. Čia įsimaišote ir jūs — agentė Hibana, kuri dirba Japonijos valdžiai. Agentės tikslas toks pat, kaip ir minėtosios korporacijos — surinkti visas demoniškojo kardo dalis. Nors Hibana ir turi neeilinių sugebėjimų, tačiau priešų kiekybinė persvara neledžia atsipūsti. Pagrindinis mūsiškis koziris - Hibanos miklumas, greitis ir atletiškumas. Ji gali laisvai bėgioti sienomis, visai kaip Neo iš Matricos tik čia be slo-mo efekto. Dar pridėkime didžiulį kovos judesių arsenalą, dvigubą šuolį ir netgi skraidymą. O ką jau bekalbėti apie jos galimybę judėti žaibišku greičiu tiek ant žemės, tiek ore... Ech, vargas tiems kurie stos skersai jos kelio.

NIGHTSHADE

Labai jau spygliuota mergaitė. Matyt, ją smarkiai kažkas įskaudino, gal prarado tėvus būdama labai jauna, ir dabar negailestingai keršija priešams savo spygliuotais aštriais ginklais. Jei CAT labiau „baikerinė“, tai šitai pupytei geriau tiktų taip vadinama „britva“, tai rodo aptemptas kombinezonas, galvą apsaugantis šalmas, kelių ir alkūnių apsauga. Mergina turėtų būt labai lanksti ir žaibiškai greita. Šalme, ko gero, slypi jos slaptas ginklas. Tos dvi eilės „electric-light“ akių padarytos tikrai ne dėl grožio. Tikriausiai, tai kažkoks „enerdžaizeris“, kuris išsikrovimo metu atjungia net patį stipriausią priešą. Tikrai nenorėčiau pasižiūrėti į tuos akis.

2004

Alias

SYDNEY

Štai taip, pagal puikiai žinomą Amerikoje (bei kažkiek Lietuvoje) serialą Alias buvo sukurtas stealth ir action nestokojantis žaidimas. Pagrindinė herojė Sydney Bristou žaidime atrodė ypač gerai, ir galėčiau drąsiai teigti, kad tai kone svarbiausias elementas, stumiantis žaidimą pirmyn. Atskiruose žaidimo epizoduose jos pasirodymas kėlė nepaprastą susižavėjimą, o kaskart vis kitokia apranga, judesiai, gracija nepaliko abejingo nė vieno. Pati herojė nuolankiai vykdė žaidėjo nurodymus, ir ką galėdavo, be didesnio vargo padarydavo... Žinoma, Sydney žavesys ir grožis ne iš balos trauktas, kadangi atliktas kaip galima detaliau pagal aktorės Dženifer Garner vaizdinį. Pati aktorė yra gana žinoma iš tokių filmų kaip Perl Harboras arba Rožių Kalva. Pagrindinis Sydney „arkliukas" žaidime buvo kova ir slaptumo menas. Kūrėjai tai atliko nepakartojamai. Herojė tiek išvaizda, tiek judesiais, tiek įgarsinimu atlikta nuostabiai, tik, deja, kūrėjai, užsiėmę darbu prie Sydney, apleido visas kitas žaidimo puses, ir žaidimas liko neišbaigtas, kas ir nulėmė jo galimybių bei populiarumo ribą...

SYD-KOKTEILINĖ

Tai prasčiausiai atrodanti mergina. Šie rūbai jai visai netinka, t.y. netinka jos charakteriui, kurį galima nuspėti iš jos žvilgsnio bei rimto veido. Jei čia norėta parodyti gundytoją, reikėjo perdažyt plaukus, pradurt bambą arba padaryt tatuiruotę žemiau pilvo ir paprasčiausiai pralinksmint ją. Bateliai per daug paprasti ir visai nemodernūs. Čia tikrai ne jos stilius. Atrodo, kad ji buvo priversta taip apsirengti kažkokios slaptos misijos atlikimui, tačiau jaučiasi ji, ko gero, kaip nesavam kailyje.

SYD-SNEAKSUIT

Klasikinės spalvos rūbai jai tinka. Mergina galėtų dirbti apsaugos tarnyboje. Ji sportiška, pasitikinti savimi ir gera kovotoja. Apnuoginta bamba – moters, mėgstančios dėmesį, ženklas, tačiau kovoje gali parodyti silpnas vietas. Visi tie diržai rodo, kad mergina kruopščiai paruošta visiems nenumatytiems atvejams, bet jai svarbiausia atlikti numatytą užduotį.

SYD-DAKTARĖ

Čia tai teisybė. Jei baltą chalatą pakeist pilku ar rudu, tai galima ir į gatvę išeiti. Paprasti gyvenimiški rūbai: tiesūs neplatūs džinsai, golfas su plačia stove, medicininis chalatas su uždėtinėm kišenėm, eisena, žvilgsnis, minimalus makiažas, – viskas rodo gerą savo profesijos žinovę ir atsakingą darbuotoją. Mergina tikrai ne „stileiva", bet turi daug pacientų.

SYD-GOTH

Tikiuosi čia perukas. Spalva tikrai netinka prie bendro vaizdo, net norint išsiskirti iš minios. Platėjančios ilgos kelnės pažemintu liemeniu ir platus diržas (kuris neaišku kaip laikosi, kadangi nėra aselių!) tinka klubiniam stiliui, tačiau viršutinė dalis greičiau tiktų šokių maratonui su papildoma rankų apkrova (kalbu apie aksesuarus ant rankų). Atrodo, kad mergina specialiai užsidėjo peruką, kad atkreiptų priešų dėmesį, ir apsirengė taip, kad būtų patogiau kovoti. Tačiau tą juostą nuo kaklo vertėtų nusiimt, kadangi ji lengvai gali būti priešo panaudota dusinimui.

MOTERYS IR MERGINOS

Tekken 5

ASUKA,

Tekken žaidimuose visuomet netrūkdavo merginų. Penktojoje dalyje taip pat išvysime daugelį sugrįžtančių pažįstamų veidų bei tris visiškai naujus herojus. Vienintelė šios trijulės mergina — Asuka Kazama.

Asuka kovoja tradiciniu Kazama stiliumi. Nuo pat vaikystės pradėjusi mokytis kovos meno, ji visuomet siekė teisingumo, ko vedama išgarsėjo Osakoje kaip arši kovotoja. Kartą grįžusi namo Asuka rado savo tėvo mokinius sumuštus. Ji sužinojo, kad mokykloje pasirodė nepažįstamas kinietis vyras, apdaužė vaikus, o tėvą nusiuntė į ligoninę. Po keleto dienų iš Hong Kongo tirti bylos atvykęs Interpolo detektyvas paminėjo, kad įtariamasis gali ketinti dalyvauti King of Iron Fist turnyre. Sužinojusi tai Asuka taip pat nusprendžia sudalyvauti turnyre ir rasti skriaudėją.

Asuka į turnyrą žengia pavasario pabaigoje.

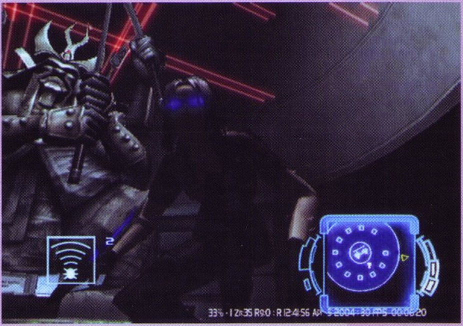
2005

Stolen

ANYA

Susipažinkite su Anya Romanov, nuostabia hi-tech vagimi, kuri pasirodys stealth veiksmo žaidime Stolen. Forge City mieste nėra tokios vietos, kur ši super vagišė neįlįstų. Anya teks atlikti įvairiausias vagysčių misijas, kur turėsime panaudoti visas jos įmantrybes.

Anya pasižymi ne ką prastesne kūno gimnastika, nei Catwoman. Tiesa, nors ji ir žino keletą karate judesių, dažniausiai jai teks pasitelkti slaptumą ir vengti konflikto. Žavioji Anya slankioja šešėliais ir šokinėja stogais tarsi nindzė–balerina. Pažangi apšvietimo sistema leidžia jai susilieti su aplinka ir tapti tamsos dalimi.

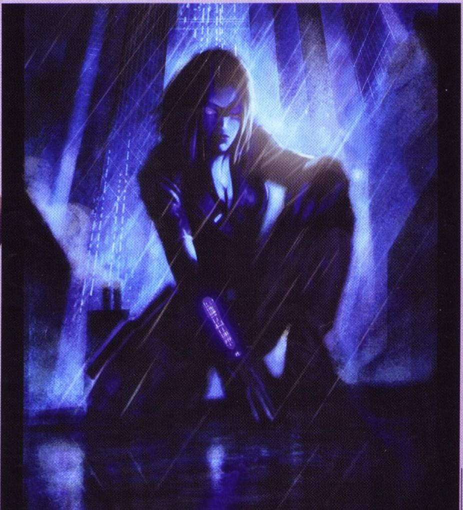


Patogus matuoklis rodo jos matomumą. Slankiodama aplinkose herojė gali įsijungti pirmojo asmens režimą. Tada žaidėjai galės matyti apšviestus objektus, su kuriais Anya gali sąveikauti.

Kaip ir priklauso futuristiniam vagiui, Anya turi didžiulį glotnių įtaisų rinkinį. Svarbiausi — specialūs aeronautiniai akiniai, leidžiantys pamatyti slaptus objektus, skleidžiančius garsą. Nors Anya ir vengia konfliktų, keletą ginklų herojė su savimi taip pat turi. Orinis pistoletas šaudo iš dartų, kurie prilipę prie priešo, leidžia jį sekti mini žemėlapyje. Taip pat yra triukšmą keliančios adatėlės, skirtos atitraukti priešų dėmesį. Na, o spynų rakinimas yra tarsi atskiras mini žaidimas, kur herojei reikia atitaikyti spynos kodus su jos įrankio kodais.

Anya nuotykiai tęsis keturiuose skyriuose, sudarytuose iš lygių. Kiekviename skyriuje herojė galės ištyrinėti įvairias vietoves, pavyzdžiui, muziejų, kalėjimą, slaptą palydovų masyvą.

Anya vykdyti vagysčių iškeliaus kovo pabaigoje.



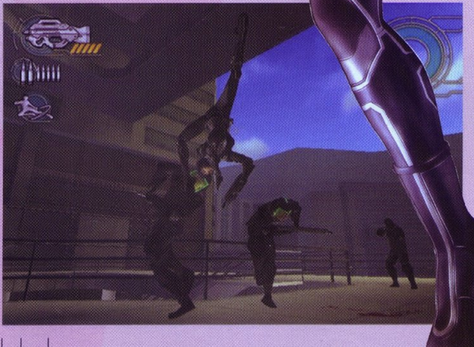
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

MOTOKO

Ghost in the Shell anime frančizė yra viena populiariausių pasaulyje. 1995-aisiais pasirodęs pilnametražinis anime įkvėpė PSone žaidimą, o ne per seniausiai buvo išleista antroji anime dalis Ghost in the Shell 2: Innocence. Taip pat pasirodė naujas TV serialas Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, pagal kurį ir paruoštas veiksmo žaidimas.

Viena iš žaidimo trijų valdomų herojų yra majorė Motoko Kusanagi – kiborgė, antiteroristinės agentūros Section 9 agentė. Veiksmas vyksta 2030-aisiais metais, kur kiborgai jau įsiliejo į visuomenę, o visi žmonės tiesiogiai smegenimis prijungti prie interneto, kas reiškia, kad piktadariai turi įvairiausių galimybių pasinaudoti žmonių smegenimis. Motoko gali daryti praktiškai viską, kas įprasta veiksmo žaidimų herojams, ir šiek tiek daugiau. Daugelis veiksmų atitiks filmuose matytus epizodus: tokie patys ginklai, koviniai judesiai, šokinėjimas sienomis, netgi terminis kamufliažas. Motoko taip pat galės pasilengvinti sau gyvenimą įsilaužinėdama į sistemas — bus galima „nuhakinti" žmones ir juos paveikti, pavyzdžiui, priversti priešus žudyti vienas kitą. Taip pat Motoko galės įsilaužti ir valdyti įvairias mašinas, pavyzdžiui, su robotu nusigauti į herojei nepasiekiamą vietą.

Motoko įsilauš į jūsų sistemą balandžio pabaigoje.



2005

Death by Degrees

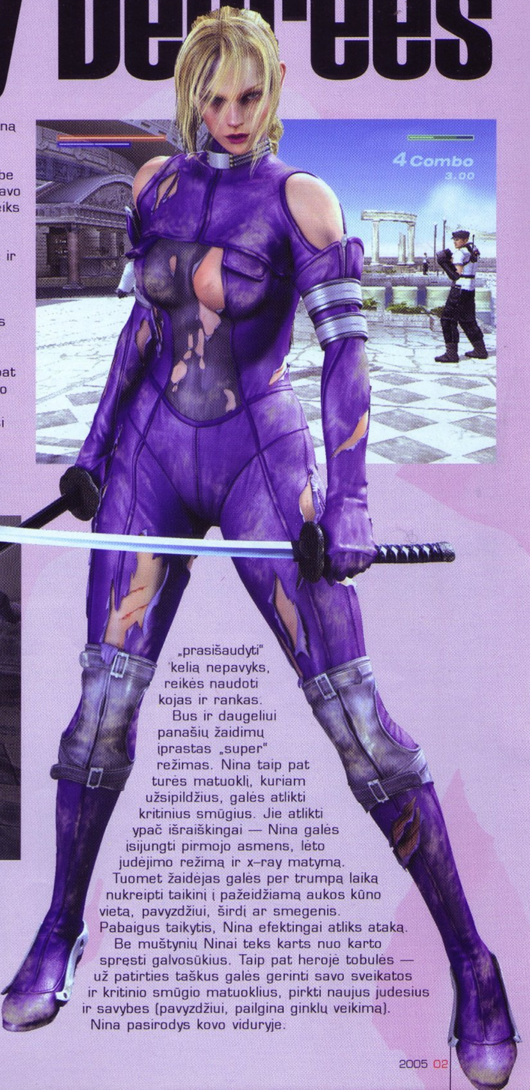
NINA

Šią heroję žino visi — Nina Williams pasirodė pirmame Tekken žaidime ir sėkmingai juose gyvuoja iki šiol. Taip sėkmingai, kad Namco nusprendė sukurti su ja atskirą veiksmo žaidimą. Death by Degrees — veiksmo žaidimas su gilia ir galinga muštynių sistema. Žaidėjų laukia gan įprasta hi-tech istorija, naudojama tiesiog kaip muštynių pateisinimas. Šį kartą problemos kils Bermudų trikampyje, kur nuo paslaptingų sprogimų dingsta laivai. CŽV siunčia agentus — du sėlintojus ir vieną „valytoją". Spėkite, kas yra valytojas? Be abejo, Nina.

„Valydama" teritoriją Nina, be abejo, daugiausia pasikliaus savo koviniais judesiais. Sistema veiks panašiai kaip žaidime Rise to Honor — herojės judesius valdysime analogine rankenėle ir taip atliksime gan įprastus kombo. Tačiau tai tik ledkalnio viršūnė. Pasitelkus įvairias kombinacijas, Nina atliks išties šluojančius judesius, nukalančius keletą taikinių. Herojė taip pat mokės perimti priešo ginklus ir jais naudotis. Tiesa, visi jie naudos ribotą amuniciją, taip pat „dėvėsis" patys — vien tik „prasišaudyti" kelią nepavyks, reikės naudoti kojas ir rankas.

Bus ir daugeliui panašių žaidimų įprastas „super" režimas. Nina taip pat turės matuoklį, kuriam užsipildžius, galės atlikti kritinius smūgius. Jie atlikti ypač išraiškingai — Nina galės įsijungti pirmojo asmens, lėto judėjimo režimą ir x-ray matymą. Tuomet žaidėjas galės per trumpą laiką nukreipti taikinį į pažeidžiamą aukos kūno vietą, pavyzdžiui, širdį ar smegenis. Pabaigus taikytis, Nina efektingai atliks ataką.

Be muštynių Ninai teks karts nuo karto spręsti galvosūkius. Taip pat herojė tobulės — už patirties taškus galės gerinti savo sveikatos ir kritinio smūgio matuoklius, pirkti naujus judesius ir savybes (pavyzdžiui, pailgina ginklų veikimą). Nina pasirodys kovo viduryje.



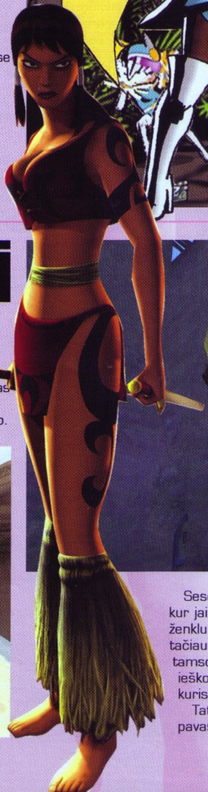
Viewtiful Joe 2

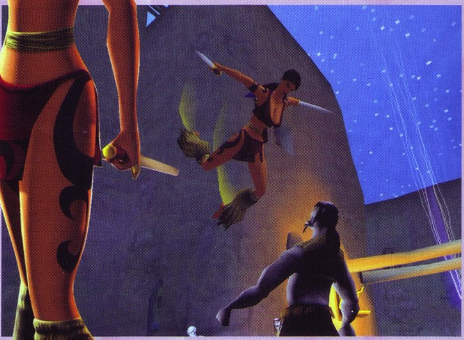
SILVIA

Prie nuostabiojo Joe antroje žaidimo dalyje prisijungs ir jo mergina Silvia. Dabar ji nebebus bejėgė mergytė, bet taip pat taps super heroje, pasislėpusia po madingu kostiumu ir mokančia ne tik spardyti priešams užpakalius, bet ir šaudyti iš lazerinių pistoletų. Antroje dalyje bus galima valdyti abu veikėjus — tiek Joe, tiek Silvia, vienu mygtuku, pakeičiant vieną į kitą. Tam tikrose vietose Silvia bus tiesiog nepamainoma — ji galės šaudyti priešus iš nuotolio, vėliau galės netgi „užrakinti" taikinį ant aštuonių priešų ir vienu metu juos nukauti. Taip pat tik Silvia galės pasiekti toli ar aukštai esančius jungiklius, šaudydama į juos. Silvia ji turės ir išskirtinę VFX galią — Replay. Herojė galės įrašyti savo veiksmus ir atkartoti juos, taip padarydama net tris kartus daugiau žalos. Pati Silvia taip pat bus kitaip pažeidžiama, nei Joe, pavyzdžiui, ji negalės užgesinti ugnies, tad atitinkamose vietose reikės spėti persijungti į Joe. Iš kitos pusės — Silvia atspari elektrai, kurios labai bijo Joe, tad vietas, susijusias su aukšta įtampa, teks įveikti merginai.

Silvia pasirodymo laukiame kovo pabaigoje.

Rise of the Kasai





TATI

Prieš porą metų pasirodęs The Mark of Kri susilauks tęsinio. Rise of the Kasai žaidime Rau nebebus vienas, o jam talkins ne tik varnas, bet ir keletas veikėjų–žmonių, tarp kurių ir jo sesuo Tati. Žaidimo veiksmas vyks dvejuose laikotarpiuose — dešimt metų prieš Mark of Kri veiksmą ir dešimt metų po.

Seserį Tati valdysime vėlesniame laikotarpyje, kur jai jau bus 21–eri metai. Tati paženklinta Kri ženklu, kuris suteikia jai naudingų žaidimui galių, tačiau tuo pat metu pasąmoningai ją traukia link tamsos. Tati kartu su Rau praleis daug laiko, ieškodama informacijos apie prakeiktą ženklą, kuris užpildys Tati kraujo troškimą.

Tati su Rau ir kitais veikėjais turėtų pasirodyti pavasario pabaigoje.

ATSPĖK ŽAIDIMUS

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks originalus PS 2 žaidimas „Prince of Persia: Warrior Within".

„JUK MUMS TIE PATYS ATMINIMAI LIKĘ
IR SAULĖ TA PATI VIRŠ JAUNO JAVO.
SUGRĮŽDAMAS NAMO, KIEKVIENĄ SYKĮ
ŽVELGIU PRO LANGĄ Į VAIKYSTĘ SAVO...“

Dante

Kūrėjas: Insomniac games | **Leidėjas:** SCEA | **Data:** 2004-12-11 | **Žanras:** Action/Platformer

Kartą, išėjęs į kiemą, nesutikau nė vieno žmogaus... O kadaise, prieš keletą metų, tuo pačiu laiku, čia galėjai išgirsti nerūpestingą juoką, įvairius pokalbius, šiltą ir savitą atmosferą. O juk aplink tas pats sniegas, ta pati saulė... Tas pats jausmas užplūsta vis seniai apmirusią sielą. O ir oras toks pat gaivus ir šaltas, kaip prieš porą metų. Ir visgi keista, kodėl kažkokią tuštumą jaučiu širdy, kodėl kažko trūksta vis. Bet, kaip gaila, keičia mus kiti. Ir paslapčių, nespėjusių įminti veidus, vėl ir vėl pakeis kiti..

Už lango siaučia smulkios ir švelnios snaigės... Prisilietusios prie šalto ir gruobleto žemės paviršiaus, jos iškart beviltiškai atsiduoda žvarbaus vėjo galiai. Taip žemė padengiama dar šaltesniu ir baltesniu sniego sluoksniu. Visi gyvūnai, paukščiai ieško sau kuo geresnės vietos permiegoti, o šviesos aplinkiniuose namuose po truputį gesta. Taip naktis pakeičia dieną, ir visa aplink nugrimzta tylion užmarštin.. Regis, naktį bus šalta. Bet ar rūpi kam seniai įsisavintos išlikimo taisyklės? Gabalas sniego nustebintų nebent pirmykštį žmogų, o dabar žmonių galvos prikimštos visai kitais rūpesčiais. O gal, tai ne rūpesčiai, o paprasčiausia vaizduotė? Hm. Bet kam save varginti šiais klausimais, jei jis netrukus ištirps nakties tyloje, kaip ir daugelis kitų. Tačiau pabaigti mintį nespėjau, nes mano dėmesį atkreipė krūva raktų, gulinčių prie laukujų durų...

SENOS MAŠINOS RAKTAI...

Savo raktų krūvoje atradau vieną, jau kiek aprūdijusį raktelį. Ir nuo ko gi jis galėtų būti? Užsisegęs apsiaustą, lėtu žingsniu iškėblinau į lauką. Visur tylu, ramu, tik nerimastingasis vėjas ir pavieniai žibintai kartais leidžia suprasti, kad aš ne vienas... Nusileidęs senu kalnu žemyn, pabandau atrakinti surūdijusių vartų į požeminį garažą spyną. Neilgai trukus, užraktas pasidavė. Įėjus vidun, akis užgulė aklina tamsa. Žinojau, kad aplinkui nieko nėra, bet tamsa ir baimė tarpusavyje sukūrė ypatingą efektą. Lėtu žingsneliu pradėjau eiti pirmyn. Šįkart nebe akys vedė mane, o jausmas, srūvantis skausmo iškamuota širdimi. Po kiek laiko priėjau savo mašinos garažą. Nesunkiai atidaręs tvirtą spyną, įžengiau vidun. Į veidą padvelkė sūrus ir šaltas tvaikas. Mano automobilis, dar gal prieš porą dienų pastatytas, tebebuvo čia toks, kokį buvau jį palikęs. Atrodo, viskas savo vietose, bet tamsos ir tylos simfoniją sutrikdė kažkoks tyras ir švelnus garsas. Tarsi... Bėgtų vanduo. Bet iš kur? Čia juk garažai. Iš kur galėtų bėgti vanduo? Gal prakiuro koks vamzdis? Puoliau įdėmiai ir nuodugniai plikomis rankomis liesti šaltą ir sūrią sieną. Taip, neilgai trukus, radau nemažą plyšį, pro kurį vos ne vos bėgo vanduo. Pasiėmęs laužtuvą, ėmiau laužyti ir daužyti sieną. Keista, bet ji lengvai man pasidavė, tartum kažkas specialiai būtų ją pastatęs tokią silpną. Įlindęs vidun, įjungiau šviesą. Čia stovėjo senas senas automobilis. Atrodo, jis buvo mano tėvo. O aplink automobilį stovėjo brangiausi tėvo daiktai: pirmasis jo krepšinio medalis, mamos nuotrauka, šalti ir niūrūs geriausių draugų atvaizdai. O įkišus raktą į užraktą, jis lengvai atitiko...

„Kaip spėjau pastebėti vos įsijungęs žaidimą, Insomniac games žengė gana rizikingą žingsnį ir į savo kūrinį įdėjo tikrai nemažai skirtingų žanrų elementų. Visų pirma ryškiai matomas platformerio pagrindas, kurį kaip matant apsupa labai didelis action žaidimų detalių kiekis, šiek tiek adventure elementų ir aiškiai pastebimas RPG varomasis variklis. Taigi, kaip galima suprasti, kūrėjai, bandydami neatsilikti nuo Naughty Dog, nuskubėjo Crasho ir Jak and Dexter paliktais pėdsakais, pakeliui tobulindami žaidimą iki maksimumo. Iš tikrųjų, pažaidus ima atrodyti, kad kai kuriose vietose kūrėjai tiesiog persistengė, bandydami savo kūrinį padaryti kuo geresnį. Pažaidus keletą valandų, ėmiau baimintis, kad Insomniac games užsibrėžė sau pernelyg neigyvendinamą tikslą, ir visa tai nueis šuniui ant uodegos, bet pažaidus kiek ilgiau, pastebėjau, kad aš klydau. Dabar belieka sugalvoti gerą alibi, kad..."

DAR VIENAS ALIBI

Įlipęs į seną tėvo automobilį, pajaučiau keistą jausmą. Tartum būčiau atradęs kažką neįkainojamo. Ir iš tiesų. Tiek daug man tėvas nepasakė, tiek daug aš jo neklausiau, o kai jis išėjo, supratau, kad dabar jau per vėlu. Kad ir kaip keista, mašinoje nejaučiau jokio puvėsių kvapo. Čia tvyrojo malonus ir šiltas oras. Keista, bet nežinojau, kad tėtis turėjo mašiną. Mes su juo beveik nebendravom. Aš buvau perdaug išdidus ir savimi pasitikintis, kad galėčiau klausyti ir tikėti juo, o jis, savo ruožtu, ir nesistengė manęs perkalbėti. Staiga mano mintis sujaukė nelaukta sms žinutė. Rašė draugas. Kvietė tuoj pat atvykti į jo vakarėlį. Labai nustebau, bet nė viena mano vidaus ląstelė nenorėjo sutikti, nors prieš valandą būčiau tuoj pat išvykęs. Teko mandagiai atsiprašyti ir...

„Vos pradėsite žaisti, geriausia būtų atsiprašyti keletui dienų iš darbo, susirasti gerą ir pateisinamą priežastį savo bosui, nes žaidimo plėtojamas azartas įtrauks jus labai greitai, o pastovūs „sustojimai" gali išmušti jus iš vėžių. Kad žaidimas bus geras ir įtraukiantis, jau žinojau iš įvairių internetiniuose puslapiuose skelbiamų anonsų, pranešimų, aprašymų, bet, kai pamačiau jį savo akimis, tikrai nepatikėjau, kad jis toks geras ir pripildytas senų prisiminimų saitų..."

DEJAVU

Ramiu ir jau rūpestingu žvilgsniu žvelgdamas pro apdulkėjusį mašinos langą, atsidusau. Privalau daug ką apmąstyti, o laiko turiu iki valiai — visą naktį, todėl skubėti nėra kur. Tačiau kažkaip nelauktai mano žvilgsnį patraukė gana seniai daryta nuotrauka, prilipdyta prie mašinos užvedimo spynelės. Ten buvom pavaizduoti aš, mama ir tėtis. Dabar pastebėjau, kokia laimė turėti tėvus, ko aš neįvertinau, nesupratau, o tėvas, pasirodo, mus mylėjo...

Ratchet & Clank 3

„Gana keista, tačiau, žaidžiant žaidimą, beveik visada nepalieka keistas jausmas. Atrodytų, aš čia jau buvau. Kažkada, galbūt labai seniai, bet buvau. Kažkoks nesuprantamas dejavu užplūsta širdį, keliaujant iš vienos planetos į kitą. Vis atrodo, kad koks gražus ir plačialapis augalas man jau kažkada matytas, kad koks švelnus ir mielas žvėrelis kažkada buvo sutiktas mano gyvenime. O tiesą sakant, beveik visą laiką galima jausti tam tikrą paralelę tarp Ratchet & Clank dalių ir Jak serijos. Iš tikrųjų, šie žaidimai yra labai panašūs tiek išvaizda, tiek „geimplėjumi". Bet viename iki tobulybės trūksta vieno, kitame — visai ko kito. Todėl tik abu žaidimai viename kūne, vienas kitą papildydami, galėtų mums parodyti unikaliausią sprendimo būdą."

LAIŠKAI IŠ SVETUR

Atidaręs mašinos daikta–dėžę, atradau ten daug įvairiausių tėvo popierių, daiktų. Ištraukęs pluoštą kažkokių nematytų laiškų, adresuotų mano tėvo pavarde, vieną jų perskaičiau. Ten buvo rašoma apie kažkokią ekspediciją, apie jos pasekmes, apie kažkokio kaimelio žmonių bėdas ir nesėkmes. Niekaip nesugebėjau „įsikirsti", ką norima pasakyti, juk mano tėvas niekuomet neturėjo nieko bendro su panašiais dalykais.

„Viso žaidimo metu gausite įvairiausius laiškus, pranešimus bei žinutes iš keliolikos planetų gyventojų, valdžios ar paprastų kareivių. Nors šaltiniai, vietovės ir tekstai skirtingi, visų tikslas bus visuomet tas pats — prašyti pagalbos. Ji bus įvairi, vieniems reikės slaptos informacijos iš priešų bazės, kitiems apsiginti nuo masiškų priešų atakų. Bet, kad ir kokios sudėtingos, skirtingos ar įvairios misijos būtų, visos jos atliktos labai gerai, nuosekliai ir kruopščiai. O, kad visi žaidimai pasižymėtų tokia darbo kokybe..."

ATLIKUS UŽDUOTĮ

Taip pat daikta–dėžėje buvo daugybė medalių, pagyrimo raštų. Štai medalis už drąsą, štai garbės medalis. Bet už ką gi jie visi? Juk mano tėvas niekuomet neturėjo nieko bendro su karine tarnyba ar kažkokiom specialiom užduotim, susijusiom su panašios vertės premijomis. Viskas, ką žinau — kad mano tėvas dirbo tyrėju šiaurinėse Sibiro dalyse, kuriose tikrai negalėjo atsirasti kokių nors užuominų, skatinančių imtis karinių priemonių, ar panašiai.

„Jei sąžiningai ir gerai vykdysite užduotis, visuomet gausite gerą atlygį ir nemažai varžtų. Varžtai — tai pagrindinis ir realus dalykas, dėl ko verta vykdyti misijas bei padėti tarpgalaktinių planetų gyventojams. Už juos galėsite tobulinti savo erdvėlaivį, pirkti ginklus, gerinti Nanotech technologijomis perpildytą kostiumą ar tiesiog pirkti papildomą amuniciją. Be varžtų galėsite gauti magnetinius batus, teleporto prietaisą ar kokį hacker daikčiuką, kurio dėka visos spynos ir užraktai jums bus prieinami. Gana įdomu tai, kad neperėję kokios vienos misijos ir nelaimėję kokių magnetinių batų, negalėsime vykdyti kur kas svarbesnių siužetinių misijų. Gana keista, kad kartais šalutinės misijos taip įtakoja siužeto raidą."

ŠALTASIS GINKLAS

Staiga mano dėmesį atkreipė ant lentynos stovintis senas tėvo pistoletas. Priėjęs arčiau, suspaudžiau rankoje šaltą rankeną. Netrukus pajutau tartum kažkokią jėgą, tėvo ryžtą. Ir iš kur pas mano tėvą pistoletas? Keista... O dar keisčiau, kad ant rankenos, matyt su peiliu, buvo išraižytos dvi raidės: P.S. Taip norėjau suprasti, ką jos reiškė, ką tėvas norėjo pasakyti, jas išraižydamas ant savo pistoleto rankenos. Kad tik dabar galėčiau jo šito paklausti, pamaniau aš, tebelaikydamas rankoje gerai išlaikytą, šaltą ir ištikimą ginklą...

„Kone didžiausias action žaidimų įnašas į naująjį Insomniac games grupės darbą yra ginklai. Devynios galybės ginklų. Kiekvieną kartą, priėję virtualios parduotuvės tašką, už tam tikrą varžtų sumą galėsite įsigyti ko tik panorėsite. Ko gero įsimintiniausi yra: mini juodųjų skylių šaudyklė, prietaisas, gebantis paversti priešus į antis, ir kažkokių neaiškių chemikalų pripildytas šautuvas, kurio paskirtis — priversti priešus šaudyti vienas į kitą. Žinoma, neapsieita čia ir be kulkosvaidžių, kiek perdarytų shotgun'ų, mini bokštelių ir panašiai. Žodžiu, viskas, ko reikia, norint prasikasti pro žaidimo

Pramintais takais..

lygius. Vienu metu su savimi galėsite tampytis 16 ginklų. Aišku, jų yra kur kas daugiau, tad pasikeisti galėsite Quick select skiltyje. O dabar — siurprizas. Tikiuosi, tie, kas žaidė pirmąją ar antrąją Ratchet dalį, neišmetė savo save'ų. Čia galėsite, patikrinę atminties kortelę, įsimesti iš pirmtakų įvairiausių skin'ų, ginklų ir panašiai. Dar galėsite sutikti senąjį Ratcheto drauguži, kuris nelegaliai galės jums parduoti ginklų, už kur kas mažesnę kainą. Gaila tik, kad ne visos jo siūlomos prekės vertos dėmesio. Gerai, kad kai kuriuos ginklus galėsite išmėginti VR training lygyje. Tai padės jums apsispręsti — pirkti ginklą, ar ne."

ILGA KELIONĖ NAMO

Dabar aš ėmiau suprasti... Visą tą laiką, kol jo nebūdavo, jis sunkiai dirbo ir kovoje, kad namo parvežtų nors kiek pinigų. Nei aš, nei motina tada nežinojom, ką reiškia darbas ir nuovargis, o mano tėvas taip ilgai keliavo iš Sibiro vien dėl to, kad atvežtų mums pinigų, už kuriuos galėtume nusipirkti maisto, atsargų, visokių beverčių menkniekių. O jis, vos atvažiavęs, išvykdavo vėl. Pavargęs, visuomet liūdnas ir susimąstęs, jis niekuomet negalėjo pavadinti mūsų buto namais...

„Taip pat atvirame kosmose, atskirai nuo kitų, yra įkurtas milžiniškas kosminis erdvėlaivis „Pheonix". Jį valdys prezidento dukra, kuri jums, kaip būsimiems didvyriams, leis pas ją apsistoti. O Ratchetas tiesiog apsvaigs nuo prabangos ir privalumų, kuriais spindės erdvėlaivis. A, tiesa. Šioje dalyje įvyko šiokia tokia permaina. Dabar didvyris ne Ratchetas, o Clankas. Apie jį net filmų bus prikurta, be galo panašių į mūsų Džeimsą Bondą. Pačiame erdvėlaivyje bus jo valdymo punktas, kur dažniausiai vyks būsimų misijų aptarimas ar apibendrinimas, jūsų Nanotech kostiumo upgrade`ų (kurių iš viso bus trys) kapsulė, ginklų parduotuvė, jūsų reaktyvinio lėktuvo upgrade`ų punktas ir, svarbiausias dalykas Ratchetui, visą erdvėlaivio sieną apimantis TV ekranas su prijungta konsole prie jo. Čia galėsite sužaisti penkias dalis populiaraus, tarpgalaktinio žaidimo apie kapitoną Qwarką. Šie, tarsi min,i žaidimukai atlikti labai įdomiai ir spalvingai. Tai, tartum geros grafikos Mega Man serijos tęsinys. Žaidžiant šiuos video-komiksus, sužinosite nemažai siužetinių vingių. O kad būtų smagiau pereidinėti, už kiekvieną pereitą video-komiksą gausite tiek varžtų, kiek surinkote Qwarko emblemų. O jei surinksite visas ir dar atrasite gyvybės papildymą, gausite vieną iš daugelio Titanium varžtų. Tai didelis, sidabrinis varžtas, kurį surasti ar gauti yra garbė. Dar erdvėlaivyje bus VR training patalpa, kur galėsite susigrumti prieš nemažą skaičių priešų, taip pasimokydami pagrindinių kovos ir valdymo subtilybių. Panašiose arenose tik prieš kur kas stipresnius priešus pasikauti turėsite progą ir Anihilition nation planetoje. Bet visgi, vieno dalyko nesupratau.. Kam gi tie asmeninio erdvėlaivio upgrade`ai? Juk viso žaidimo metu jie nė karto nepravertė, juolab, kad ir dėl grožio čia neradau nieko tinkamo... Vos keli sparnų bei korpuso modeliai ir keletas skirtingų spalvų. Nieko sau pasirinkimas. Beje, bene esminis RPG elementas yra tas, kad ginklai ir jūsų nanotech kostiumas turės galimybę tobulėti. Kuo daugiau XP taškų surinksite, tuo didesnis jūsų bei jūsų kostiumo lygis bus. Žinoma, standartas yra 100 lvl, o jį pasieksite gana lengvai ir be didesnio vargo. Na, asmeniškai man nepatiko vienas dalykas — transporto priemonių stoka. Žaidime bus vietų, kur aplink vyks milžiniški dviejų pusių susišaudymai. Jūs būsite įmestas tiesiai į jų

sūkurį, o kartais galėsite naudotis ginkluotu džipu, tačiau jis bus tik vienas! Dar bus ir specifinis skraidymo įtaisas, tačiau taip pat tik vienas. Na ir įvairovė..."

NEPAŽĮSTAMASIS

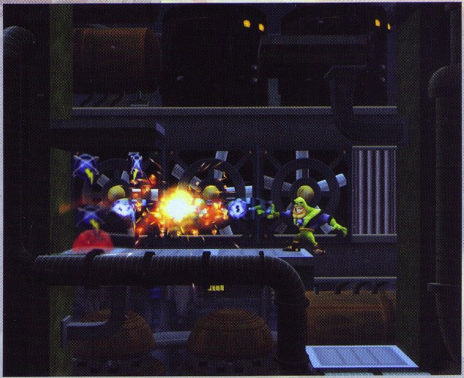
Atsigręžęs į tėvo automobilį, išvydau šalia jo stovintį vyriškį. Po kiek laiko jis atsiprašė manęs, ir paprašė, kad leisčiau jam įlipus į automobilį pasišildyti. Aš leidau, nes buvo įdomu sužinoti, kodėl jis čia atėjo ir ko gi jis ieškojo. Galbūt, jis artimas mano tėvo draugas? Atsisėdęs į mašiną šalia jo, pastebėjau, kad iš apgobto veido išvargusios, bet tyros akys žvelgia kažkur toli toli... Netrukus pasiteiravau jo, ar pažįsta mano tėvą. Jis atsakė teigiamai. Tuomet užsimezgė pokalbis apie draugus, kiek mano tėvas jų turėjo, ir kokie jie buvo. O aš, giliai susimasčiau, nes, kaip paaiškėjo, tikro draugo neturėjau nė vieno...

„Kaip jau turbūt supratote, Ratchetas savo užduoties vienas nevykdys. Jam visada talkins jo ištikimasis draugužis — robotas Clankas. Beveik visų misijų metu jis bus prisitvirtinęs Ratchetui prie nugaros ir tarnaus jums kaip skraidymo aparatas. Pastebėjau, kad visi tie skraidymo upgrade'ai atkeliavę tiesiai iš pirmosios dalies. Įdomu. Žinoma, bus misijų, kur Clankas arba Ratchetas turės veikti atskirai, be vienas kito pagalbos, tačiau jos ilgai tikrai netrukus, bus gana įdomios ir tik paįvairins jūsų užduotis. Bet svarbiausia yra tai, kad atradus visų pamirštą herojų Qwarką, mat tik jis kadaise buvo nugalėjęs blogąjį technikos genijų Neferijusą, jis suburs savo komandą, kurios sudėtyje būsite ir jūs. Jai priklausys kvaila, vienaakė beždžionė, VR training ir pirmos dalies treningų rengėja — stora ir kvailų manierų turinti robotė, paskui susipažinsite su keistu ateiviu, mėgstančiu įvairius įsilaužymus, ir galiausiai visų kompiuterių ir kodų žinovu. Komanda tikrai juokinga ir apgailėtina, todėl dažnai kils kvailų situacijų ir nutikimų, mat vienintelis rimtai ir logiškai mąstantis personažas joje

būsite jūs, ir viską, ką darysite, užgoš Qwarko šešėlis, pasisavinantis jūsų šlovę... Iš tikrųjų rimto požiūrio iš savo komandos narių į misijas nesitikėkite, visiems tai tarsi nerūpestingas, vaikiškas žaidimas smėlio dėžėje, o pačios misijos tikrai nebus vaikiškos."

PRIEŠIŠKAI NUSITEIKĘ

Po kiek laiko aš išlipau iš mašinos, kad dar kartą ją gerai apžiūrėčiau, ir nejučia mano žvilgsnis užkliuvo už keistų įdubimų mašinos šone. Nepažįstamasis taip pat išlipo, susidomėjęs mano atradimu. Pamatęs, kad žiūriu į mašinoje paliktus įdubimus, jis paaiškino, kad tai mano tėvo priešų darbas. Papasakojo, kokie pavojai tykojo Sibirę ir, kad mano tėvo ekspedicijų metu buvo atrastas paslaptingas šaltinis, kuris, kaip buvo manoma, galėtų suteikti žmogui nemirtingumą, todėl visi kaimelio žmonės ir tėvo konkurentai bandė išgauti iš jo kuo daugiau informacijos ir paslapčių apie stebuklingąjį vandenį. Bet, kaip man vėliau paaiškino, tai tebuvo nuoroda į kadaise mūsų tolimų protėvių paliktus turtus. Niekas to nežinojo, išskyrus mano tėvą, o jo konkurentai darė viską, kad tik išgautų jo saugomą paslaptį...



„Žinoma, žaidimas neapsieina be priešų. Jų čia bus tikrai daug. Pagrindinis — Dr. Noferijusas, kuriam talkina jo

Pramintais takais..

ištikimas tarnas ir graži robotų pop dainininkė, kurios nuostabią dainą kartu su klipu galėsite peržvelgti žaidimo eigoje. Be jų, žinoma, bus dešimtys kitų — didelių, mažų, stiprių, silpnų. Vienus įveikti galėsite lengvai, prie kitų paaukosite nemažą skaičių savo gyvybių. Štai ir teks pritaikyti gerąją logiką. Asmeniškai man, geriausias ginklas buvo Flux rifle, kuris mūsų kalba reiškia snaiperinį ginklą. Labai patiko tai, kad ilgai šaudant ir pamėgus vieną kokį ginklą, jis taip pat ims tobulėti ir kilti lygiais aukščiau. Dar privalu paminėti, kad žaidime gausite tokį prietaisą, kuris pavers jus į visiškai identiškai priešo atžvilgiu atrodantį padarą. Bėda tik ta, kad turėsite mokėti ir priešų kalbą, todėl teks neblogai pasitreniruoti, norint pasakyti protingą frazę vienam iš priešų. Kartais taip būtina, norint praeiti pro kokią lazerinę užtvarą ar pakelti platformą, kuri tarnautų kaip tiltas jūsų ištikimam draugui Clankui. Kalbant apie pačius lygius, kartais labai „užknisa", kad jie būna labai paprasti ir nuvalkioti. Detalių ir aplinkų mažai, o priešų tiesiog grūste prigrūsta, ir ne bet kokių, o pačių stipriausių. Maža to, panašiuose lygiuose niekur nesimatys gyvybių atstatymo dėžučių, kurių bus apstu tuose lygiuose, kur jų visiškai nereikės..."

PRISIMINIMŲ ŠEŠĖLYJE

Po pokalbio su nepažįstamuoju ilgai skendėjau savo apmastymuose... Paskui pašokau, pasiėmiau nuo lentynos pistoletą ir įbrukau jam į rankas.

– Ar žinote, ką reiškia šios raidės – P.S.?,— paklausiau aš.

– Taip. Tai reiškia „Paskutinį Skrydį", — geraširdiškai, o kartu rimtai nusišypsojęs, atsakė jis.

– Bet palaukite, iš kur jūs viską žinote? Juk sakėte, kad tą paslaptį apie senovės turtus žino tik mano tėvas! – sumišęs sušukau aš. Nepažįstamasis dar labiau nusišypsojo, atsiduso ir, nusiėmęs apsiaustą nuo veido, tarė:

–Aš žinau todėl, kad aš ir esu tavo tėvas!..

„Taigi, tai, ko gero, jau paskutinis skrydis PlayStation 2 konsolės sparnais po nuostabų ir kupiną žavesio bei jausmų Ratchet pasaulį. Iš esmės abu žaidimai nelabai ir tesiskiria, bet, asmeniškai man, Jak III buvo geresnis už paskutinę Ratchet & Clank dalį savo istorijos plėtojimu, ryškia ir nuoseklia trilogija bei gausybe transporto priemonių ar ginklų. Ir apskritai, Jak III buvo tiesiog įdomu žaisti. Lengvai suvokiamas, jautriai padarytas ir palieka nuostabias emocijas... O štai į Ratchet buvo stengtasi tiek „privaryti" naujovių bei azarto, kad kai kur ryškiai persistengta..."

ĮDOMUMAS	91
Neblėstantis ir įtemptas nuotykis.	

GARSAS	87
Dialogai rišlūs, gražiai atlikti, bet kažko trūksta...	

MUZIKA	94
Išbaigtas ir gerai derantis prie bendro fono garso takelis.	

GRAFIKA	95
Viskas nepaprastai gražu ir įspūdinga. O kad tokia kokybės kortelė jaustųsi žaidžiant kiekvieną žaidimą...	

VALDYMAS	82
Vienintelis dalykas, dėl kurio kilo daugiausiai nesusipratimų... Kas jau kas, bet kamera darėsi nepakenčiama...	

IŠVADA

Kiek prastesnis už Jak III, bet nepaisant to, tikrai galingas ir milžiniškas žaidimas. RPG, action, adventure — viskas meistriškai sumaišyta į labai skanų ir saldų tortą, pavadinimu Ratchet & Clank.

SUDĖTINGUMAS

LENGVAS

NORMALUS

SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 93

King Arthur

PO ŠALTU PLIENU...

Kūrėjas: Krome Studios | Leidėjas: Konami | Data: 2005-02-11 | Žanras: veiksmo

Buvo jau po vidurdienio. Skaisčią saulę užstojo milžiniški, pilki debesys. Ant kalvos, jungiančios nesibaigiančius pasėlius, miškus, buvo sklidinai prigužėję kovos ir kraujo ištroškusių saksų. Taigi pagoniai, kurių buvo nepalyginti daugiau negu Artūro riterių, užgriuvo juos tarsi bangos stūksančią jūroje uolą. Bet ir aš ten buvau! Iškėlęs aukštai į dangų kalaviją laikiau, regėdamas tūkstančius kraugeriškų veidų. Tačiau niekas nepasižymėjo tokia narsa, kaip Karalius Artūras. Jis pirmas, nieko neklausydamas, pasileido netikinčiųjų pusėn. Paskui jį ėmėm joti ir mes, narsūs ir kilnūs riteriai, sėdėję kadaise prie Apvaliojo Stalo. Su šypsena ir atsidavimu savo šaliai, bebaimėm akim ir ištikimais draugais puolėm į saksų sūkurį, kur budriai su dalgiu tebevaikšto klastinga pražūtis...

Dante

Jau gana seniai jaučiu pagarbą Konami firmai. Labai dažnai nustebina Hideo Kojima (Metal Gear Solid serijos autorius) ar Akira Yamaoka (Silent Hill serijos „soundtrack'ų" autorius). Tačiau nemažiau vertinu ir projektus, prie kurių prisideda laiko patikrinta komanda. Šį kartą Konami tik apsiėmė išleisti žaidimą, tačiau, mano nuomone, jei būtų turėję abejonių ar savotiško nepasitikėjimo, jie tikrai nebūtų to darę...

METAS NAMO

Jau kurį laiką didžiausią dėmesį buvau paskyręs Rome: Total War žaidimui, pritaikytam PC platformai. Keista, tačiau vieną vakarą, bekariaudamas su viena iš Europos tautų, pajutau viduje keistą jausmą. „Noriu namo",— kažkas tyliai kuždėjo atokiame širdies kampelyje. Tas balselis buvo plonytis ir vos vos girdimas. Aš žinojau, vos pabandęs, būčiau galėjęs jį užgesinti, bet aš įsiklausiau. Po dešimties minučių PC buvo išjungtas, o aš atkreipiau dėmesį į atokiai kampe tebestovinčią PS2 konsolę. O ji stovėjo, kaip visada, gražiai sudėta ir nuolankiai laukė menkiausių mano nurodymų. Tuo metu balsas, tyliai kuždantis paprastus žodžius, užtvindė visą mano vidų, ir aš supratau... Supratau, kad buvau pamiršęs savo pareigą, kuri buvo kur kas svarbesnė už bet kokius mano interesus. Po kiek laiko, jau žaisdamas King Arthur, nejučia nusišypsojau — aš „namie"...

PASIRINKIMO PINKLĖS

Legenda apie Apvaliojo Stalo riterius yra viena garsiausių pasaulyje. Na, jei nėra pati garsiausia, tai tikrai pakankamai garsi, kad apie ją galima būtų sukurti bent vieną filmą, o jei jau filmą, tai, žinoma, ir žaidimą. Keista, bet dabar tai jau tapo kone tradicija. Išėjo naujas filmas — bus ir žaidi-

mas. Ir... atvirkščiai. Neseniai Amerikoje pasirodė Alone in the Dark filmas, kurtas pagal garsų žaidimą, arba naujausia Resident Evil: Apocalipse filmo dalis. Tačiau, kad ir kaip būtų gaila, tokie mėginimai dažniausiai būna skuboti ir komerciniai. Bet, kita vertus, buvo ir kokybiškų variantų. To pavyzdžiai yra Spider Man 2 ar Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Na, kad ir kaip būtų, faktas tas, kad kartais būna tikrai sunku nuspręsti, ar žaidimas kurtas sąžiningai, ar čia vėlgi kvepia noru pasipelnyti...

AUKSINIS SAPNAS

Filmo kūrėjai pasirinko tikrai gerą ir vertą dėmesio legendą. Dabar belieka pasistengti sukurti „nieko panašaus" į „popsą". Hm, na, pažiūrėjus filmą, neatradau ko nors „popsiško", bet... Kaip pastebėjau, į originalią legendą kūrinys nelabai panašus, bet filmas man patiko: pakankamai gerai parinkti aktoriai, gerai atrodančios kovos, puikiai išsisukta iš siužetinės padėties. Žinoma, gaila, kad pabaiga nelabai atitinka legendą, tačiau jos nežinantiems filmas tikrai atrodytų nuostabiai. Bet mano nuomonės maža. Kaip supratau, kritikai šį filmą tiesiog „surijo" (neigiama prasme...). Viskas buvo beveik aišku — pasmerktas ir žaidimas, tiesiogiai sekantis filmo pėdomis. Nors aš taip nemaniau...

SAKSŲ APSIAUSTIS

Žaidime (kaip ir filme) jūs turėsite vos vienus priešus — saksus. Atrodo, kad nuskurę pagonys nieko nesugeba, bet vis dėlto kiekis šį tą lemia. Istorija kažkiek nereali, kadangi likę vos 7 Artūro riteriai filme geba sudoroti neapsakomas ordas Saksonijos pakalikų. Žinoma, pabaigoje, o ir atskirais viso žaidimo epizodais jums į pagalbą atskubės burtininko Merlino mėlynveidžiai. Tai pagerina padėtį, bet ne tiek, kiek norėtųsi. Aišku, čia kaip mat atsiranda meilė, kažkiek reikšmingos aukos ir beribis laisvės troškimas. Viskas gali skambėti banaliai, bet pirmas įspūdis labai suklaidina. Visos šios, galbūt jau seniai girdėtos, istorijos pateikimas yra stulbinamas, o padirbėta, matosi, iš peties. Siužetinių smulkmenų įsipareigojau nepasakoti, nes be jų kūrinys gali prarasti žavesį...

APVALIOJO STALO RITERIAI

Paprasto siužetinio žaidimo metu jums bus leista pasirinkti 7 personažus. Pradžioje galėsite pasirinkti Germanų arba Romėnų vadą, kiek vėliau — patį Artūrą, Lancelotą, Tristaną, Borsą ir žavingąją Guineverę. Įdomu tai, kad prieš kiekvieną misiją privalėsite pasirinkti vieną iš dviejų pateiktų personažų. O dar įdomiau, kad kiekvienai misijai bus skirta vis kitokia herojų pora. Jei, tarkim, pasirinksite Lancelotą, tai kompiuteris imsis valdyti likusį personažą. Labai gaila, bet čia kūrėjai padarė didelę klaidą. NPC dirbtinis intelektas tragiškas, mat kiekvieno didesnio susidūrimo su priešais metu jis nerodys visiškai jokios iniciatyvos kovoje, o stovės kur nors nuošalyje ir tik iš principo porą kartų suduos kalaviju priešams. Atrodo visa tai netgi labai tragiškai.

GYVENIMAS, PADALINTAS Į CHAPTER'IUS"

Iš viso žaidime bus šeši „chapter'iai", bet kiekviename jų bus atskiros misijos. Pavyzdžiui, pirmame „chapter'yje" galėsite atrasti 5 misijas, penktame — 3 misijas ir panašiai. Susumavus atrodo daug, aš, žaisdamas su draugu, perėjau žaidimą per du vakarus. Tai tikrai trumpas laiko tarpas, bet, nepaisant to, žaidimas yra nepaprastai įdomus ir „užvedantis". Be to, užduotys ir misijos yra gana novatoriškos bei gyvos. Vienose jums teks padėti valstiečiams, kitose — skubėti kitiems riteriams į pagalbą ar bandyti suskaldyti ledą, laikantį didžiausius būrius saksų kareivių. Maža to, kai kur bus ypatingai stulbinantys epizodai. Vienos misijos metu reikėjo iš atstumo šaudyti į tūkstantinę žmonių armiją, siekiant juos sutelkti į vieną krūvą, kad ledas neatlaikytų, ir visi jie nugarmėtų ledinėn kančion. Tai galima pasiekti tik šaudant į priešų armijos šoninius karius. Tokių ir panašių užduočių dar neteko matyti nei viename panašaus žanro žaidime.

JODINĖJIMO SUBTILYBĖS

Žaidimo metu atsiskleidžia trys pagrindiniai žaidimo valdymo ir kovos elementai. Pirmas — kova su ginklais, t.y. kardais, durklais, rėžtuvais. Antras — šaudymas iš lanko. Pastarasis elementas primena „Žiedų valdovą", tik čia

nesibaigia strėlės. Trečiasis, ir, ko gero, naujoviškas elementas panašaus tipo žaidimuose yra jojimas su arkliu. Žinau, panaši galimybė buvo ir Samurai Warriors žaidime, bet čia yra kur kas daugiau privalumų, sėdint balne. Visų pirma galėsite atlikti neblogas atakas, valdydami patį arklį. Čia bus ir smūgis užpakalinėmis kanopomis, ir priešų sutrypimas. Tačiau bene įspūdingiausia, kai atsistojate su arkliu ant užpakalinių kanopų, priekinėmis numušdami šalia stovinčius priešus. Taip pat raiti galėsite mosikuoti kardu bei šaudyti iš lanko.

VAROMOJI JĖGA

Po kiekvienos misijos bus apžvelgiama, kaip užbaigėte lygį, kaip kovėtės, kiek išnaudojote sveikatos, kiek atradote slaptų XP taškų, kokią geriausią atlikote kombinaciją ir kiek priešų nugalėjote. Jei surinkote nemažai taškų, jūsų lauks neblogas atlygis — galėsite pasikelti vieną iš savo Strength, Defense, Speed, Melee arba Archery statistikų. Strength priduos daugiau stiprybės, Defense — geresnės gynybos, Speed — didesnio greičio, Melee išmokys naują kombinaciją artimoje kovoje, o Archery pridės jums naują kombinaciją šaudant iš lanko. Iš viso norimam įgūdžiui galėsite išnaudoti 6 statistikos taškus, bet jų nebus daug, todėl būkite atidūs, keldami savo veikėjo lygį.

Garsas žaidime nėra labai geras, bet štai muzika pateisina bet kokius galimus lūkesčius — visada girdima lygiui tinkanti melodija, ir išlaikomas nepriekaištingas muzikinis fonas. Žaidimo

grafika vietomis puiki, o vietomis neužbaigta, kartais galima įžiūrėti paliktas spragas, bet dažniausiai atrasite ryškų kontrastą tarp aplinkų ir veikėjų, vaizdo efektų ir žaidimo fonų. Dažniausiai jums teks lankytis tamsiose ir niūriose vietovėse, bet viduramžiai būtent tokie ir buvo. Taip pat nepatingėta sukurti ir padorų Extra skyrelį. Jame rasite Bonus movies katalogą ir Battle-arenas. Bonus movies sudarys žaidimo ir kiekvieno atskiro „chapter'io" kūrimo istoriją. Pasižiūrėti tikrai verta ir nemažiau įdomu. Beje, pačiame žaidime galėsite išvysti 20 minučių filmuotos medžiagos iš pačio kino filmo, tarnaujančios kaip video intarpai. Battle-arenas režime galėsite sužaisti puikų Multiplayer žaidimą. Čia galėsite išsirinkti vieną iš šešių lygių ir mėgiamą veikėją, kurių čia jau bus netgi 11.

PABAIGA NE PABAIGA

Taigi taip priėjome dar vieno Lord of The Rings tipo žaidimo pabaigą. Tiesą sakant, aš žinojau, kad blizgančiai žaidimas nepasirodys. Aš žinojau ir tai, kad kritikai jokio pasigailėjimo Krome studios kūriniui nė už ką neparodys, tačiau man šis žaidimas patiko. Kalbant apie žaidimo techninę pusę, galima teigti, jog žaidimas geras. Prabilus apie kokybę — jis taip pat yra geras. Sutinku, kad pernelyg didelis panašumas į „Žiedų Valdovą" daro savo, taip pat labai kenkia šioks toks neišbaigtumas, jaučiama nepaaiškinama tuštuma, tačiau filmo fanai ar prisiekę action gerbėjai mane ir mano poelgį įvertinant žaidimą supras.

ĮDOMUMAS 90
Asmeniškai man, pereiti žaidimą buvo vienas malonumas, ką jau kalbėti apie Multiplayer režimą.

GARSAS 68
Kalbant apie tokį žaidimą, verta tikėtis šio to daugiau.

MUZIKA 90
Savo funkciją atlieka pagirtinai ir nepriekaištingai.

GRAFIKA 85
Tamsios spalvos puikiai dera su šviesiomis, flora su fauna, o aplinkos su ekrane matomais mūšiais bei kovomis.

VALDYMAS 79
Keletas nesusipratimų tikrai neužgožia bendro vaizdo.

SIUŽETAS 75
Siužetas čia „nukišamas" į antraeilį planą.

IŠVADA
Atsiveskite draugą, išsirinkite co-op, ir netrukus prieš jūsų akis atsivers paprastumu ir įmantrumu pribloškiantis, išvaizda viliojantis, įdomumu prikaustantis nepaprastas ir kupinas fantazijos Viduramžių pasaulis — tiems, kas supranta...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 81

Dragon Ball Z: Budokai 3

GOKO SUGRĮŽIMAS.

■ Kūrėjas: Dimps Corporation I Leidėjas: Atari I Data: 2004-12-03 I Žanras: muštynės

Po metus trukusio laukimo pasirodė trečioji DBZ: Budokai serijos dalis. Iki šiol šios serijos žaidimams kažko tikrai pritrūkdavo, kad būtų galima juos vadinti nepakartojamais ar nuostabiais. Tačiau Dimps tikrai pasistengė vardan minios fanų visame pasaulyje ir sukūrė geriausią visų laikų Dragon Ball Z žaidimą, apie kurį sužinosite netrukus...

Epic

DRAGON UNIVERSE

Visose DBZ: Budokai dalyse skirdavosi istorijos režimas. Pirmojoje dalyje jis taip ir vadinosi — Story Mode. Valdant Goką arba kurį nors kitą veikėją, tekdavo kautis prieš blogiukus :). Tarp kovų įsiterpdavo puikiai įgarsinti siužetą papasakojantys intarpai, kurie naudodavo žaidimo grafiką. Tuo metu DBZ serialo fanams tai buvo tikra atgaiva — po eilės nevykusių DBZ žaidimų pasirodė tas, kuris įgyvendino daugelio troškimus. Deja, pats Story Mode tęsėsi tik iki Cell'o mirties. Taigi istorija kaip ir nebuvo papasakota iki galo, tad kiekvienam buvo aišku, kad žaidimas susilauks tęsinio.

Po šiek tiek daugiau nei metų dienos šviesą išvydo DBZ: Budokai 2. Pagrindinis pasikeitimas žaidime buvo visiškai kitokia jo išvaizda, kuri buvo panaši į trečiosios dalies, t.y. naudojo cell-shading technologiją. Taip pat pagerėjo sprogimų efektai. Tačiau Dimps nepateisino visų žaidėjų lūkesčių. Nežinia dėl ko, pirmojoje dalyje buvęs Story Mode buvo pakeistas į Dragon World. DW buvo tarsi stalo žaidimas, kuriame kaunasi dvi komandos, sudarytos iš trijų narių. Vaikščiojimo procesas buvo gan nuobodus, kadangi tekdavo laukti, kol pajudės kompiuterio valdomi oponentai. Ženkliai sumažėjo

ir įgarsintų dialogų skaičius, nors žaidimą įgarsino tie patys aktoriai. Tiesa, veikėjų skaičius padidėjo — atsirado kovotojai, dalyvavę Buu sagoje.

Na, o po šiek tiek mažiau nei metų pasirodė trečioji DBZ: Budokai dalis. Nevykusį Dragon World pakeitė Dragon Universe (toliau — DU). Šis režimas siūlo pasirinkti veikėją ir laisvai skraidyti

po pasaulį (!!!). Tyrinėdami pasaulį, galite rasti naudingų dalykėlių: kapsulių, pinigų, kartais kortelių, kurios leis pirkti brangesnes (geresnes) kapsules iš parduotuvės. Tik negalvokite, kad Dragon Universe režimas skirtas vien tik laisvam klajojimui! DU režime yra perteikiama visa DBZ serialo siužetinė linija. Pavyzdžiui, pasirinkę Goką, pradžioje turėsite nuskristi ir susikauti su Raditzu, po to su Nappa ir t.t. Prieš kovą visada išgirsite pokalbį tarp dviejų ar daugiau veikėjų. Intarpų, kokie buvo pirmojoje Budokai dalyje, čia nėra. Vietoj to tiesiog matysite atitinkamos vietovės fone personažų paveikslėlius, o po kiekvienos laimėtos kovos jums bus pridedami exp taškai. Surinkus tam tikrą jų kiekį, pakils jūsų kovotojo lygis, ir galėsite patobulinti vieną iš jo savybių: gyvybių skaičių, atakos jėgą, gynybą ir t.t. RPG elementų įdiegimas į šį žaidimą tikrai pasiteisino — jis tapo žymiai įdomesnis. Be viso to, skraidydami po pasaulį, galėsite ieškoti drakono rutulių, juos surinkus, bus išpildytas vienas jūsų noras. Skrendant pro tam tikras vietas, ekrano viršuje užsidegs „???" ženkliukas. Ten, kaip jau minėjau, galėsite rasti pinigų, kapsulių, o kartais sutiksite kokį nematytą veikėją, su juo susikausite ir tokiu būdu jį „atrakinsite".

Dabar truputėlį plačiau apie drakono rutulius. Jų ieškoti galite bet kada. Rasti drakono rutulį galite bet kurioje DU pasaulio vietoje. Kūrėjai palengvino drakono rutulių ieškojimo užduotį, įdiegdami juos aptinkantį radarą. Tačiau patį radarą visų pirma reikės rasti kur nors paslėptą, arba susitikti kokį nors veikėją, turintį jį, ir tada jis jums bus perduotas. Bet negalvokite, kad vos tik gavę šį prietaisą, lengvai surinksite drakono rutulius vieną po kito — radaro matymo laukas labai ribotas, tad reikia būti labai arti rutulio, kad jį aptiktų radaras.

PRIGIMTIS KOVOTI

DU toli gražu nėra vienintelis patobulinimas trečiojoje šios frančizės dalyje. Turbūt daugelis jūsų pasigedote taip dažnai animaciniame seriale demonstruojamo teleportacijos manevro? Nei pirmojoje, nei antrojoje žaidimo dalyje to nebuvo, ir reikia pripažinti, šito manevro tikrai trūko. Taigi dabar galėsite išvengti priešininko bangos, žaibiškai atsidurti už jo nugaros ir smogti vieną kitą smūgį. Taip pat teleportaciją galima naudoti puolant — kol oponentas vis dar stovi ant žemės, reikia staigiai jį pulti ir atlikti tokį smūgį, kuris jį iškeltų į orą. Kol priešininkas, nublokštas smūgio, kyla į orą, galime labai greit atsidurti jam už nugaros ir dar kartą smogti. Nors pulti iš nugaros ir negarbinga, bet ko tik nepadarysi pergalės vardan ;). Tik nemanykite, kad šitaip galėsite išvengti kiekvienos priešo atakos — atlikus šį veiksmą porą kartų, gali išsekti visos Ki eilutės, o tada jau negalėsite sukaupti net paprasčiausios bangos, tad būkite atidūs ir naudokitės teleportacija protingai.

Ne mažiau svarbi, o gal net svarbesnė naujovė kovos sistemoje — Hyper Mode (toliau HM). Aktyvuoti HM galite bet kada, jo metu personažo aura tampa raudona, o jis pats beveik nepažeidžiamas (juk būtent taip būna ir animaciniame seriale, kai veikėjas sukaupia visą savo įniršį). HM metu labai greit senka Ki energija, tad vėlgi juo naudotis reikia labai atsargiai ir atidžiai. HM metu galėsime atlikti Dragonrush bei Ultimate atakas.

Dragonrush galima pavadinti savotiška loterija. Jos metu savo personažo nekontroliuojate, tiesiog per duotą laiko tarpą turite pasirinkti, kurį iš pavaizduotų keturių mygtukų spausti, ta patį daro ir besiginantis žaidėjas — jei jis atspėja, kurį mygtuką jūs spustelėjote, jūsų antpuolis bus nutrauktas, o priešas patirs tik nedidelį kiekį žalos. Tačiau jeigu varžovas neatspės nė vieno iš trijų jūsų paspaustų mygtukų, tada jam belieka pasitikti mirtį ir žiūrėti, kaip jūs iš laimės trinate rankas ;).

Ultimate atakos, kaip ir Dragonrush, pridaro daugiausia žalos. Dabar, norėdami priešininką „pavaišinti" naudojant Spirit Bomb ar Big Bang Attack, pirmiausia turėsime aktyvuoti HM, tačiau jokių combo spaudyt nereikės, užteks tiesiog dar kartą paspausti Hyper mygtuką, esant šalia priešo.

Prie viso naujovių „uragano" prisideda ir naujas kapsulių tipas — Item. Laikant X mygtuką ir du kart spustelėjus žemyn, aktyvuosime Item kapsulę. Tiesa, naudojant tokią pat kombinaciją, galima atlikti pasišaipymą, kuris priešui atims vieną Ki stulpelį. Item kapsulių poveikis gan įvairus — pradedant atakos jėgos padidinimu, baigiant Ki energijos atstatymu. Item, kitaip sakant „daiktų" kapsules, taip pat reikės aktyvuoti specialiame pasirinkimo lange. Jų rasite žaisdami DU arba tiesiog apsilankę parduotuvėje — ten jų tikrai bus. Dar viena menka, bet smagi naujovė kovose — vienu metu abejiems kovotojams paleidus energijos bangas (pvz. kamehameha), jos susidurs. Tada teks į pagalbą pasitelkti analogines lazdeles ir kuo greičiau jas sukti — jei tai darysite greičiau nei jūsų varžovas, tada žalos nepatirsite.

DBZ: Budokai kovos sistema atsinaujino, ir tai yra pagirtina, nes antrojoje dalyje ji kaip ir nebuvo patobulinta. Kovos dabar yra daug dinamiškesnės, atsiradus HM ir Item kapsulėms, padidėjo taktikos įvairovė. Šaunu, kad kūrėjai stengiasi, tobulindami savo žaidimą.

GRAŽIAU, GARSIAU, GERIAU

Iš pirmo žvilgsnio žaidimo grafika nepasikeitė. Veikėjų modeliai yra identiški tiems, kurie buvo antrojoje dalyje, tačiau anaiptol tai nėra blogai. Šį kartą kūrėjai daugiau dėmesio skyrė smulkmenoms. Atlikus transformaciją, aplink veikėją pradeda sklandyti atitinkamos spalvos aura. Įspūdingos energijos bangos ir įvairūs sprogimai atrodo taip pat, kaip ir antrojoje serijos dalyje. Aplinkos yra šiek tiek detalesnės, bet tik šiek tiek. Pagrindinio jų trūkumo — tekstūrų kokybės — kūrėjai taip ir nepagerino.

Garso srityje vėlgi nieko naujo. Smagu, kad įgarsintų dialogų skaičius ženkliai išaugo — įgarsintas kone kiekvienas pokalbis. Neįgarsinti tik tie, kurie yra susiję su žaidimo paslaptimis :). Visas DBZ: Budokai dalis įgarsino tie patys aktoriai, kurie dirbo prie angliškos animacinio serialo versijos.

Beje, jau žaidimo garso takelis buvo pakeistas. Stilius išliko toks pat, t.y. roko muzika, kuri labai dera prie įtemptų ir azartiškų kovų.

Savo vietą valdymo schemoje puikiai atrado naujos funkcijos — tiek aktyvuoti HM, tiek atlikti teleportaciją yra nesudėtinga, žodžiu, viskas savo vietoje. Serijos fanams iš naujo pratintis prie valdymo nereikės, o naujokai turėtų viską be vargo perprasti.

IKI KITO SUSITIKIMO, GOKAI!

DBZ: Budokai 3 kilstelėjo šią seriją į naują lygį — žaidime PAGALIAU yra įdomus ir ilgos trukmės vieno žaidėjo režimas, paremtas animacinio serialo siužetu. Šiuo kūriniu turėtų mėgautis ne tik DBZ fanai, bet ir kiti „geimeriai", kurie yra ištroškę nepakartojamų ir kvapą gniaužiančių kovų. Tad iki kito susitikimo, Gokai!

ĮDOMUMAS 93
Kovos tapo dinamiškesnės, azartiškesnės, o tuo pačiu ir įdomesnės.

GARSAS 83
Žaidime išgirsime išties nemažai aukštos kokybės dialogų.

MUZIKA 82
Puikiai dera prie bendros žaidimo atmosferos, tačiau „jaučiasi" šioks toks įvairovės stygius.

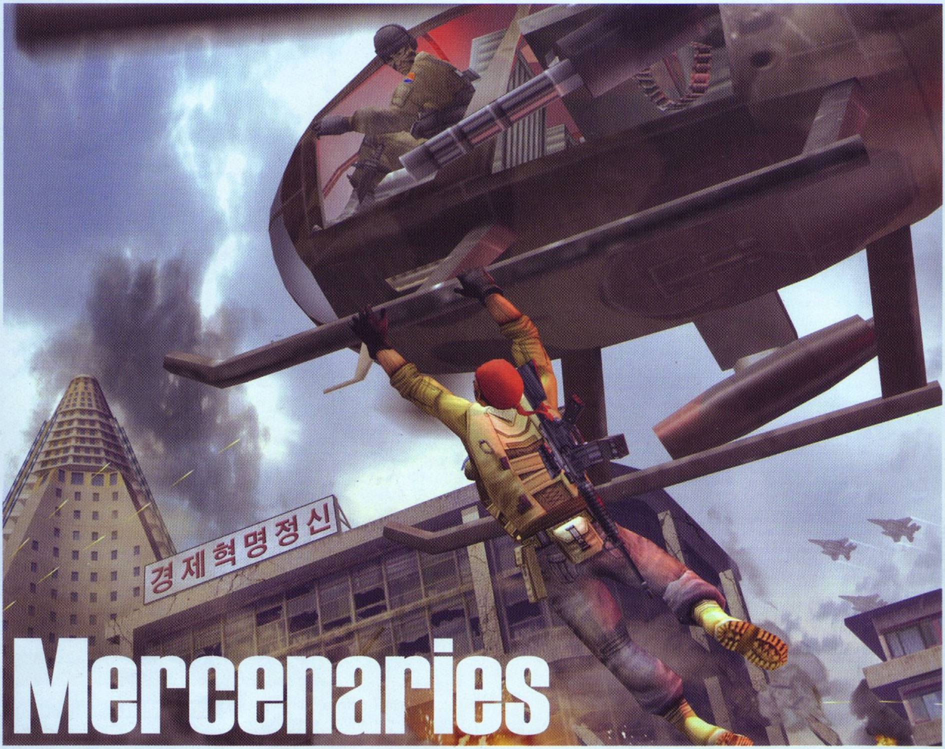
GRAFIKA 87
Ji nepasikeitė, tačiau mažų detalių patobulinimai tikrai malonūs akiai :-).

VALDYMAS 88
Ta pati schema jau nekinta nuo pirmosios žaidimo dalies. Ko gero dėl to, kad nėra nei vienos priežasties, kodėl ją reiktų keisti.

IŠVADA
Geriausias šios serijos žaidimas, vertas be išimties KIEKVIENO DBZ fano dėmesio.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 90



Mercenaries

KARO ŽAIDIMŲ AIKŠTELĖ

■ **Kūrėjas:** Pandemic Studios | **Leidėjas:** LucasArts | **Data:** 2005-02-18 | **Žanras:** veiksmo

Karo žaidimų yra sukurta išties ne viena ir ne dvi dešimtys. Vieni iš jų labiau realistiškesni, kiti panašūs į arkadinius žaidimus, kurie nėra labai tikroviški, tačiau juose yra daugiau veiksmo, ir jie yra smagesni. Būtent toks ir yra Pandemic Studios naujasis darbas — Mercenaries— arkadiškas, perpildytas nuotykių, adrenalino bei nenutrūkstamo veiksmo.

ID

Karas — išties rimtas vyrų žaidimas, bet net ir stipriausi bei drąsiausi vyrai jo bijo. Karas — žiaurus dalykas, kuriame neįmanoma išvengti masinių mirčių bei nelaimių. Tai bene baisiausia, kas gali vykti žmonijos pasaulyje. Bet kartais mes norime jį pajusti. Kartais norime jį pajusti šiek tiek „paprastesni", o ne tokį žiaurų ir realų. Būtent tai ir siūlo žaidimas Mercenaries: šiek tiek supaprastintą realaus karo variantą, kuris mūsų negąsdins ir neleis bjaurėtis jo žiaurumu, bet suteiks malonumą mėgautis juo.

Žaidime mums tenka vieno iš Executive Operations (ExOps) samdinių būrio nario vaidmuo. Pradžioje mums leidžia rinktis iš 3-jų šio būrio narių. Išsirinkę labiausiai norimą, pradedame žaidimą. Mercenaries prasideda milžiniškame karo fronto lauke, kuriame verda vien tik militaristinis gyvenimas. Šiame išgalvotame žaidimo pasaulyje „gyvena" keturios kovotojų grupės: Pietų Korėjos, Kinijos, Rusijos mafijos bei Tautų Sąjungos. Visos šios keturios pusės kovoja prieš Song'o armiją — Šiaurės Korėją. Mes atvykstame čia, nepriklausomi nuo nieko, ir vykdome tiek vienų, tiek kitų grupuočių užduotis, už kurias gauname krūvas pinigų. Bet vykdyti misijas nėra pagrindinis žaidimo tikslas. Mūsų atvykimo tikslas yra sugauti labiausiai pasaulyje ieškomą generolą Songą. „Prisikapstyti" iki jo nėra taip paprastą. Vykdydami misijas, mes gausime vis daugiau ir daugiau informacijos apie jį ir jo bendrininkų veiklą. Visi šešėlinio pasaulio atstovai, vienaip ar kitaip susiję su Song'u, yra suskirstyti į 52 kortų kaladę, pagal autoritetą šešėliniame teroristų pasaulyje. Vieni jų užima žemų kortų vietas, kiti — pačių aukščiausių. Taigi mes

vykdydami paprastas misijas ir gaudami informaciją, turime naikinti šiuos kortų kaladės narius, bei taip toliau rinkdami informaciją, artėti prie savo tikslo — generolo Song'o.

Žaidimo „geimplėjus" išties primena GTA. Mercenaries taip pat siūlo išties nemažą, spalvingą bei kupiną paslapčių karinį miestą. Įlipę į bet kokią transporto priemonę, mes bet kada galime ją vairuoti. Transporto priemonių išties begalo daug — tai įvairiausios lengvosios civilinės mašinos, daugybė karinių džipų, tankų, sraigtasparnių ir kitų „aparatų". Mercenaries mums taip pat siūlo didelį ginkluotės pasirinkimą: krūvas įvairiausių automatų, raketsvaidžių, snaiperių, granatų. Mieste, kaip ir GTA serijos žaidimuose, randame nemažai vaikščiojančių civilių bei važiuojančių civilių transporto priemonių, tačiau jų vis tik daug mažiau nei GTA žaidimuose. Kadangi šiame žaidime pavojus mūsų niekad nepalieka ramybėje, tad terorizuoti civilius, kaip tai darėme GTA žaidimuose, išties nėra laiko.

Vykdant įprastas misijas vienoms iš grupuočių, kitos taps mums priešiškos. Kadangi vienos grupuotės misijos reikalauja įvairių karinių veiksmų prieš kitas, todėl nenuostabu, kad žaidime turėsime ir priešų. Supykdžius vieną iš grupuočių, ji ims atakuoti vos tik mus sutiks savo kelyje, tad nebegalėsime jiems daugiau padėti, kadangi jie tiesiog atsisakys mūsų paslaugų. Žinoma, praeities skriaudas mums siūlo „užgydyti" sumokėjus kyšį, bet suma išties milžiniška, taigi prieš mokant vertėtų pagalvoti. Kurioms iš keturių pusių būsime ištikimi, toms pusėms ir vykdysime užduotis, todėl žaidimo veiksmai išties lemia tai, kaip toliau klostysis įvykiai. Žaidimo pradžioje išties verta sutarti su rusų mafija, kuri vėliau mums suteiks priėjimą prie savo svetainės, iš kurios bet kada galime pirkti amunicijos papildymus, transporto priemones bei įvairius oro puolimus. Užsisakius, mums viską iškart pristatys atskridęs sraigtasparnis. Žinoma, kainos išties didelės, ypač už oro puolimus. Oro atakos — pati galingiausia jėga žaidime, kurią galime gauti. Jų galybė — pradedant paprastais bombardavimais ar apšaudymais iš oro į nurodytą teritoriją, baigiant pavojingais branduoliniais daikčiukais, griaunančiais absoliučiai viską.

Mercenaries sugebėjo pasiekti aukštą grafinį lygį. Žaidimo tekstūros nėra labai ryškios, tačiau visas pasaulis (tiek veikėjai, tiek transportas bei visa aplinka) išties detaliai sukurtas. Ypatingai nuostabiai atrodo specialieji efektai. Visas žaidimo „miestas" apsuptas įspūdingai atrodančio karo rūko, kuris keliaujant atrodo vis kitaip. Sprogimai — įspūdingiausia grafikos detalė. Jų žaidimo metu tenka pamatyti visą galybę — pradedant eiliniais mašinų sprogimais, baigiant milžiniškų branduolinių raketų takelių ar dangoraižių naikinimais, kurių sprogimai užtvindo visą ekraną. Kartais po tokių sprogimų atrodo, kad žaidžiame nebe šios, o sekančios kartos konsolėmis.

Muzika taip pat verta dėmesio — kariniai himnai bei orkestro atliekami kūriniai išties padeda pajusti, kad esame ne pramogų pilname mieste, o negailestingame karo fronte.

Mercenaries mums siūlo daugiau nei 20 valandų veiksmo karo fronte. Žaidimas tikrai nuostabus, tad jis padės puikiai pradėti naują metų maratoną. Tai, ko gero, geriausias šiais metais išleistas žaidimas, bet metai dar tik prasidėjo, tad daugybė netikėtumų dar laukia ateityje. Tačiau dabar nesukime galvos, grįžkime į karo frontą ir toliau mėgaukimės karo malonumais.

SIUŽETAS 95
Nematytas, įdomus, intensyvus bei, svarbiausia, įdomus mums, žaidėjams.

GARSAS 80
Tiesiai iš karo lauko.

MUZIKA 80
Orkestras darbą atlieka puikiai.

GRAFIKA 90
Įspūdingi specialieji efektai.

VALDYMAS 90
Daug funkcijų, kurias greitai įsimename, ir kurios vėliau nebesukelia nepatogumų.

IŠVADA
Pasaka karo lauke, trunkanti 20 valandų.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 90

Syberia II

PRARASTI KATE WALKER PASAULIAI

■ Kūrėjas: Microids | Leidėjas: Microids | Data: 2004-11-26 | Žanras: nuotykių

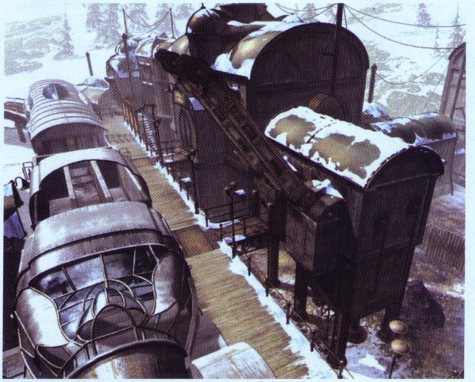
Pirmoji žaidimo, su tokiu visiems gerai pažįstamu pavadinimu, dalis pasirodė 2003 metų kovo 28 dieną. Tais laikais nuotykinių žaidimų žanras buvo tokioje apgailėtinoje būsenoje, kad primindavo pelenę po baliaus, kuomet karieta jau virto moliūgu, o nuostabusis princas vis dar nepasirodė. Kurį momentą net atrodė, kad jau niekas nesugebės išgelbėti skęstančiojo „quest" žaidimų laivo, nes visos „žiurkės" (skaitykite — žanro įkūrėjai) jau paliko jį, o gerbėjų gretos pradėjo drastiškai mažėti. Todėl žaidimo Syberia atsiradimas tais tolimais laikais priminė balandį, atnešusį gerą žinią visiems nuotykinių žaidimų fanams, suteikusią viltį ir nurodžiusią tikrąjį kelią visiems tiems, kas dar tikėjosi atgaivinti žanrą.

Alex

SVAJOTOJAS

Tikriausiai daugelis iš jūsų, kuomet žiūrėjote į pirmos arba antros žaidimo dalies dėžutę, viršuje matėte užrašą Benoit Sokal. Iš tikrųjų būtent tam žmogui turėtumėm būti dėkingi už žanro išsaugojimą tais laikais, ir už tai, kuo Syberia virto dabar, nes būtent jis yra pagrindinis šio žaidimo atmosferos kūrėjas.

Benoit Sokal gimė 1954 metais, ir šiuo metu yra vienas geriausių... komiksų kūrėjų Europoje. Po to, kai jis baigė Šventojo Lukos mokyklą Briuselyje, būdamas 20-ties, jis pradėjo rašyti komiksus ir pasiekė labai gerų rezultatų.



Tam, kad praplėstų savo kūrybos galimybes, jis, kaip patys galite nuspėti, „įvaldė" personalinį kompiuterį. 1996 metais išmoko 3-D grafikos, ir buvo įtrauktas į projektą „L'Amerzone". Pasiekė milžiniškos sėkmės savo gamtinių sugebėjimų dėka. Leidybos namai Casterman ir žaidimų leidėjas Microids palaikė visus jo sumanymus bei iniciatyvas. Žaidimas Syberia buvo anonsuotas 2001 metais, jo kūrime aktyviai dalyvavo ir p. Sokal. Į šį žaidimą jis įdėjo dalelę savęs, ir, tikriausiai todėl, jis gavosi toks originalus ir įdomus.

SAPNAS ŽIEMOS NAKTĮ

Nuo to laiko, kai mes atsisveikinome su Kate, bėgančia paskui traukinį, važiuojantį į sniego apdangalą, praėjo beveik du laukimo ir vilčių metai. Norėjosi

tikėtis, kad tęsinys atrodys ne prastesnis už originalą, o Benoit Sokal „neprisidirbs", kurdamas siužetą. Ir štai, mes vėl skubame į susitikimą su Kate, Hansu ir Oskaru.

Pirmą kartą šią neišskiriamą trijulę mes pavysime nedidelio miestelio Romansburg stotyje. Šis miestelis — paskutinė civilizacijos atrama pakeliui į begalines ir laukines Rusijos platybes. Traukinys čia sustojo, kad būtų papildytos kuro atsargos — tuo užsiima mūsų gera pažįstama Kate Walker, kuri, kaip žinia, pritraukia nemalonumus geriau už bet kokį magnetą.

Romansburgas, kaip ir Aralbadas iš pirmosios dalies — išgalvotas miestelis, be jokių pretenzijų į tikroviškumą. Kitaip tariant, žaidimo kūrėjų laisva fantazija, pavadinimu — „kaip turėtų atrodyti mažas miestelis Sibire". Jo pavadinimas leidžia manyti, kad kūrėjai visgi girdėjo apie Romanovų dinastiją. Kaip ir daugelis kitų panašių miestelių, Romansburgas egzistuos tik tol, kol funkcionuoja geležinkeliai. Tačiau traukiniai jau beveik nesustoja sniego kupinose geležinkelių linijose, o tai reiškia, kad miestelio laukia liūdna ateitis. Ir todėl traukinio, atvežusio Kate, pasirodymas — didelis įvykis, „paskutinis saulės spindulys", kaip pasakė vienišas šios stoties prižiūrėtojas.

Trumpas sustojimas tam, kad būtų papildytos anglies atsargos, virsta galvą svaiginančiu nuotykiu, kurio bėgyje Kate teks kovoti už Hanso Voralbergo gyvybę, susidurti su netikėtais priešais ir sutikti naujų draugų, vienas kurių — neaiški, bet labai miela jukki veislės būtybė — baltosios meškos, šuns ir ruonio mišinys :). Jukki lydės Kate iki pačios jos nuotykio pabaigos, ir savo netikėtu juokingu elgesiu privers jus ne kartą nusišypsoti.

Savo kelionės metu Kate teks susitikti su dviem broliais — Igoriu ir Ivanu — savotiškais „blogais berniukais", užsiimančiais jukki kontrabanda bei neteisėtu pardavimu ir kitais nelegaliais veiksmais. Ši „saldi porelė" persekios merginą ir jos draugus, darydami jos ir taip sudėtingą kelionę dar labiau komplikuota. Bet ir tai dar ne viskas, nes visų pamirštas Kate viršininkas Marsonas jos motinos prašymu samdo privatų detektyvą, kuriam duotas griežtas įsakymas — sugrąžinti pabėgėlę į gimtąjį New Yorką.

Kate draugų ratas žaidimo eigoje didėja — be patikimojo Oskaro mergina taip pat susipažįsta su kabare savininku, maža mergaite gražiu rusišku vardu Malka :), pirmojo pasaulinio karo laikų lėktuvo pilotu, taip pat užsitikrina viso eskimų genties Youkol kaimo palaikymą. Su tokiais patikimais gynėjais galima net neabejoti tuo, kas pabaigoje gers šampaną.

Be minėto Romansburgo žaidime išvysite daugelį kitų, ne mažiau įdomių vietovių, tame tarpe ir dar pirmoje dalyje žadėtą Hanso Voralbergo svajonių salą, kur, kaip teigia legendos, vis dar gyvena mamutai. Tačiau prieš tai, kai Hans ir Kate pasieks salą, jiems teks išgyventi ne vieną išbandymą ir net sugrįžti iš ten, iš kur paprastai niekas negrįžta.

MĮSLĖS IR ĮMINIMAI

Žaidimas iš pirmosios dalies „paveldėjo" tą patį kūrėjų požiūrį į mįsles ir galvosūkius, o tai automatiškai padaro jas pakankamai nesudėtingomis, ir neypatingai stabdo bendrą

siužeto vystymą. Žaidime sutinkami galvosūkiai, lydimi tokiu pasufleravimų skaičiumi, kad išspręsti juos galima be jokio vargo. Nekalbant jau apie tai, kad visi jie yra labai logiški ir neverčia teisingo sprendimo ieškoti kelias dienas.

Galvosūkių įvairovės prasme kūrėjai irgi pasistengė, pasiūlydami mums platų užduočių spektrą — pradedant tradicinėmis ir baigiant žuvininkyste, pakėlimais į kalnus ir net šuoliu su parašiutu.

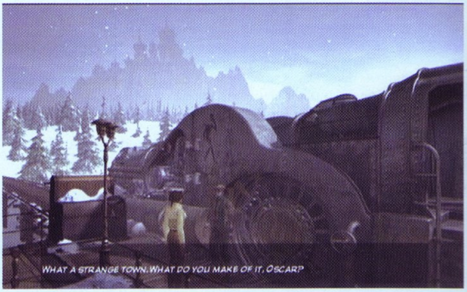
Syberia II liko ištikima nerašytai savo žanro žaidimų taisyklei, kad galvosūkių sudėtingumas turėtų didėti ne žaibiškai, o palaipsniui. Taigi beveik iki pat pabaigos nesutiksite ypatingų sunkumų. Ir tik žaidimo gale bus porą mįslių, kurios pristabdys jus kuriam laikui. Čia jums neįkainojamai padės ankstesnių, paprastesnių galvosūkių sprendimo patirtys. O visiems tiems, kas praleido/nenorėjo žaisti pirmosios Kate nuotykių dalies, yra galimybė trumpai susipažinti su esminiais jos įvykiais, paspaudus mygtuką Recap Syberia pagrindiniame meniu.

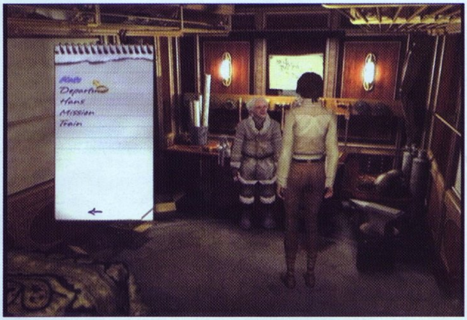
GRAFIKA IR GARSAS

Grąfika, iš pirmo žvilgsnio, nepatyrė jokių pakeitimų, bet reikia tik įsižiūrėti... Visų pirma, prie veikėjų modelių pridėtas „n" skaičius poligonų. Atsirado žymiai daugiau detalių tuose objektuose ir lokacijose, kurios nėra esminės ir nereikalingos praėjimui. Už stulbinančią grafikos kokybę didelį „ačiū" reikia pasakyti lygių dizaineriams ir tapytojams. Seniai jau neteko matyti tokios meilės savo darbui. Nors niekas ir neabejojo, kad Benoit Sokal'io komandoje susirinko talentingi tapytojai. Paletės pasirinkimas šaltų atspalvių perdavimui pateisina save visu 100% ir sukuria speiguotos dienos atmosferą ne tik ekrane, bet ir žaidėjo sieloje.

Nuo šiol pagrindinės veikėjos šešėlis egzistuoja visada, o ne tik kai ji juda laiptais; be to, Kate atspindį galima pamatyti ledo arba balutės paviršiuje. Atskirų pagyrų nusipelno kameros darbas, kuri parodo veiksmą iš skirtingų apžvalgos kampų, taip pat herojų plaukai, padaryti taip tikroviškai, kad užgniaužia kvapą.

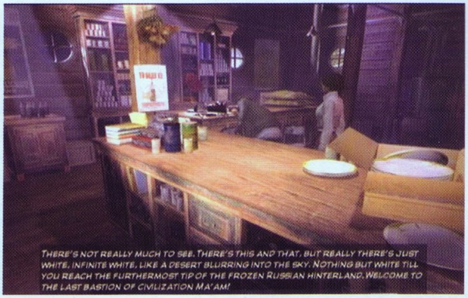
Kaip ir anksčiau, žaidime labai svarbią vietą užima muzika. Ji





labai sėkmingai papildo veiksmą ekrane. Be originalių muzikinių takelių žaidime naudojama garsioji romanso „Juodosios akys" melodija, kurį groja Romansbugo kavinėje, taip pat kai kurie pirmosios dalies takeliai.

Speiguotos dienos Sibire garsai skamba visai tikroviškai, po kojomis girgžda sniegas, nuo stogų laikas nuo laiko krenta sunkios sniego gniūžtės, o vėjas atlieka Bacho devintąją simfoniją, tuo pačiu savo „dygliuotomis rankomis" bandydamas prasiskverbti už rūbų.



Pagrindinių herojų balsai sukurti be jokių priekaištų, bet, deja, to negalima pasakyti apie antrarūšių veikėjų balsus. Taip, pavyzdžiui, Ivano pasakymuose dažnokai girdimas Migloto Albiono gyventojų akcentas ir humoras, o pulkininkas Emeljanovas gimtąja kalba taria tik du žodžius: „Da" ir „Katiuška", ir tai su baisiu akcentu.

ŠAUKŠTAS DEGUTO

Kad ir koks gražus ir nuostabus būtų šis žaidimas, yra pora rimtesnių trūkumų, kuriuos reikia paminėti. Likimo ironija, tačiau pačią didžiausią klaidą kūrėjai padarė žaidimo siužete, dėl ko Syberia II nėra pirmosios dalies tęsinys, o tik dar vienas, tegul ilgas ir gražus, bet ne pats įdomiausias skyrius. Idėja su mamutais, ir taip persekiojusi žaidėją pirmoje dalyje, čia išvystoma tiek, kad žaidimo pabaigoje atsiranda tikra alergija iltims, gaurams ir kitiems šių priešistorinių gyvulių atributams.

Tačiau jei su mamutais dar kažkaip galima susitaikyti, tai su sniegu devyniuose iš dešimties žaidimo kadrų tai padaryti kur kas sunkiau. Sniego visose lokacijose pripilta tiek daug, kad norisi staugti į neegzistuojantį mėnulį.

Privataus detektyvo, kuris persekioja Kate, siužetinė linija nepateisina savęs, ir iššaukia greičiau nustebimą negu įdomumą, tuo labiau, kad šis tyrimas jokiais būdais neįtakoja siužeto eigos.

Pagaliau, pasibaigus žaidimui, lieka daugiau klausimų, negu atsakymų. Jų tarpe ir pats svarbiausias: kas bus su Kate toliau, ko vardan ji metė viską ir nukeliavo į patį pasaulio kraštą?

VERDIKTAS

Prancūzų „kvestus" galima lyginti tik su prancūzišku kinu. Jokių holivudiškų nesąmonių ir pigių triukų — tik grožis, dailumas ir subtilus humoras. Maestro Benoit Sokal gali padaryti dar dešimt Syberia serijų, ir kiekviena jų bus šedevras. Syberia 2 — vienareikšmis žanro lyderis šiuo metu. Bepročiai vienuoliai, alkoholikai-keršytojai ir ridenimas karste iš ledinio kalno. Grafiškai beveik idealus žaidimas, pakeliantis nuotykinių žaidimų kartelę į eilinę aukštumą, kurią, tikėsimės, sugebės perimti kiti kūrėjai. Ir nors antroji dalis įdomumu aiškiai neprilygsta savo pirmtakui, žaidimas, kaip ir ankščiau, yra labai dinamiškas ir intriguojantis, paliekantis labai malonų įspūdį. Ir jei jūs vis dar nepažįstami su panele Kate Walker, tai greičiau pirkite bilietą ir šokite į traukinį. Paskubėkite, nes išvykstame pagal tvarkaraštį!

SIUŽETAS 83
Keletas esminių klaidų siužete, deja, neleidžia man rašyti daugiau.

GARSAS 86
Prastas aktorių įgarsinimas, ultrarealistiški garso efektai.

MUZIKA 90
Muzika žaidime groja ne tiek daug, kiek norėtųsi, bet ji nuostabi...

GRAFIKA 96
Beveik ideali grafika, verta pačių aukščiausių pagyrų žaidimo dailininkams.

VALDYMAS 88
Apgalvotas ir patogus.

IŠVADA
Vienareikšmis žanro lyderis šiuo metu.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 89

Scaler

KĄ? TAI ČIA AŠ IŠLEPĘS?..

■ **Kūrėjas:** A2M | **Leidėjas:** Take 2 | **Data:** 2004-10-01 | **Žanras:** platforma

Žaidžiant tokius vidutinio lygio žaidimus, kaip Scaler, susidaro įspūdis, kad esu išlepęs. Atrodytų, platforma, kaip platforma, bet... Viskas jame man negerai. Bet ar tikrai esu lepūnėlis? Gal tiesiog prie žaidimo dirbo naivūs žmonės, kuriems atrodo, kad ryškios spalvos yra viskas, ko reikia žaidėjams?

Artojas

Platformerių žanras šiuo metu išgyvena gan sudėtingą periodą. Viena vertus, grynieji šio žanro atstovai jau baigia išmirti, antra vertus, jų likimas nelabai kam rūpi. Vis tik tiek žaidėjai, tiek kūrėjai priėjo vieningą išvadą, kad geriausias platformeris yra tas, kurį vartojame ne gryną. Platformeris su veiksmo, šaudyklės, galvosūkių ar vairavimo priemaišomis yra tai, ko trokšta žaidėjai, ir, mano galva, tai yra teisinga. Tiesa, kai kurie grynuoliai vis dar yra vertinami, ir tai yra teisinga. Jei žaidimas turi turtingą praeitį ir sukelia nenugalimą nostalgijos jausmą, jam priemaišų nereikia. Todėl tokios serijos, kaip Spyro, Mario ar Crash, sugebės išsilaikyti ir be priemaišų. Jei tik to panorės kūrėjai... Tuo tarpu, naujos serijos turi prilygti vienareikšmiams šių dienų valdovams Ratčetui, Klankui ir Co.

DRIEŽAS IR DINOZAURAS. KAS JUOS SIEJA?

Driežas. Priklauso žvynaroplių būrio pobūriui. Paplitę visame pasaulyje — jų yra 26 šeimos (4675 rūšys). Dinozauras. Priklauso archozaurų poklasio iškastinių roplių antbūriui. Jų yra 2 būriai *driežą*dubeniai ir paukščiadubeniai. Jų liekanos aptinkamos visame pasaulyje. Ir vieni, ir kiti mano minimi gyvūnai iš esmės yra ropliai — ir vieni, ir kiti žvynuoti. Iš tikrųjų dinozaurai išnyko, o driežai ne, tačiau žaidimų pasaulyje situacija kiek kitokia...

Ir kodėl aš apie tai? Ogi todėl, kad Scaler'is iš esmės yra dinozauro, vardu Spyro, palikuonis. Viskas šiame žaidime primena

Spyro: pirmoji vardo raidė S, logotipo sprendimas ir spalvingumas, kelionės po lygius, surinkus reikalingą kiaušinių kiekį... Yra netgi ir blogoji pusė, kuri kiaušinius renka piktų kėslų vedama. Na, ir ką po viso šito galiu pridurti? Klonas. Pats „kloniausias" ir begėdiškiausias klonas iš visų klonų, ir dar... tai tėra paprastų papraščiausia, visai nesudėtinga ir linijinė platforma.

O GAL AŠ JAU PER SENAS...

Gal... Iš tiesų gal kūrėjai šį žaidimą kūrė jaunesniam žaidėjui? Žaidėjui, kuriam Ratchet and Clank pernelyg sudėtingas. Visai tikėtina, bet yra vienas „bet"... Žaidimo siužetas vis tik orientuotas į žaidėją, turintį bent 8 ar dešimt metukų. Pagrindinis žaidimo herojus Scaler'is, dar žinomas Cocio Dženkinso vardu, yra, tai yra buvo didelis driežų mylėtojas. Visiškai atsitiktinai Bobis patenka į bėdą, t.y. jis paverčiamas driežu ir teleportuojamas į kažkokį paralelinį pasaulį, kuriame gyvena kalbantys driežai. Kartu su driežais ten gyvena ir grybukai iš Mario. Tai štai... Bobis a.k.a Saler'is šiame pasaulyje sutinka kitą driežą (kažkodėl labiau panašų į tigro ir makakos vaiką) ir sužino, kad visas driežų pasaulis bei visi šį pasaulį supantys paraleliniai pasauliai (tarp kurių, žinoma, yra ir motušė žemė) yra mirtiname pavojuje. Taigi kiaušinių ir spalvotų rutuliukų rankiojimas prasideda.

Dirbdamas kasdienius super didvyrio darbus, Scaler'is elgiasi, kaip ir pridera 12 — 15 metų hipiui—gamtos mylėtojui: jis kandžiai replikuoja, viešai kasosi užpakalį, garsiai perdžia, riaugėja ir čepsi. Tai tikrai ne tos savybės, kurias jūs norėtumėte matyti savo atžaloje ar mažajame broliuke/sesutėje. Be to, žaidimui tikrai trūksta to, ką turėjo Spyro. Jame nėra tokių dailių ir charizmatiškų niekšelių...

MALTI LIEŽUVIU

Štai ką puikiai išmano Scaler'is. Jis puikiai mala liežuviu. Tiek tiesiogine, tiek perkeltine prasmėmis. Perkeltine prasme jis mėgėjas paplepėti, kas šiaip yra būdinga pačiam žanrui, tiesiogine — jis gali mušti priešus. Scaler'io liežuvis ilgas (vėlgi, tiek tiesiogine, tiek perkeltine prasmėmis), tad jo, kaip ginklo, panaudojimas

yra gan efektyvus, juolab, kad kitas Scaleriui prieinamas ginklas tėra nagai, kurie gali būti naudojami tik artimoje kovoje. Smulkius niekšelius Scaler'io liežuvis nužudo akimirksniu, tuo tarpu stambesnius tik trumpam apsvaigina, kad galėtumėte darbą užbaigti nagais. Dar Scaler'is gali paleisti elektrostatinę bombą, kurią jis užtaiso, sliuogdamas vijokliais, bet ši savybė labiau pasitarnauja kaip priemonė galvosūkių sprendimui, negu kaip ginklas. Iš esmės — tai viskas, ką gali Scaler'is, klasikinių double jump ar jump atack savybių juk minėti nereikia — jos yra visur.

SURINK JUOS VISUS

Pagrindinis žaidimo tikslas yra surinkti 20 dinozaurų. Tai yra tfu... Driežų kiaušinių, kurie yra išmėtyti net 10-tyje (čia aš taip šaipausi) lygių. Dar galima rinkti įkyriai besisukančius Klokius ir kristalų deimantus. Primenu, kad rašau ne apie Spyro... tai štai. Už surinktus Klokius galima pirkti įvairiausius Upgrade mūsų Scaler'iui, tačiau, manau, būtina paminėti, kad, net ir nerenkant Klokių, pats Scaler'is jų prisirenka pakankamai, jog nusipirktų visus lygyje siūlomus Upgrade ir dar liktų. Kristalų deimantai patys savaime verti 500 klokių, tačiau surinkus visus 10 viename lygyje paslėptus deimantus, dar galite atrakinti papildomų paveiksliukų žaidimo galerijoje. Žodžiu, galite nerinkti nieko, išskyrus kiaušinius... Arba galite rinkti viską — vis tiek užtruksit tiek pat laiko, nes niekas net nesiruošė nieko slėpti, viskas padėta kaip ant sidabrinio padėkliuko. Eik ir imk, kas patinka...

DAVĖ SALDAINUKĄ... IR IŠKART ATĖMĖ!

Viena iš Scaler'io savybių, kuri žadėjo mane sudominti, buvo driežo galimybė transformuotis į kitus padarus.

DAVĖ SALDAINUKĄ... IR IŠKART ATĖMĖ!

Viena iš Scaler'io savybių, kuri žadėjo mane sudominti, buvo driežo galimybė transformuotis į kitus padarus. Mūsų driežiukas, atlikęs tam tikras užduotis, gali išmokti transformuotis į Bakudeną, Kroką, Dozumą ir t.t. Visi šie keisti pavadinimai priklauso vieniems ar kitiems padariūkščiams, gyvenantiems driežų matmenyje.

ši Scaler'io savybė galėjo tapti žaidimo vinimi ir iškelti jį kiek aukščiau vidutinybės lygio, o, bet , tačiau... Tai neįvyko. Transormuotis į tam tikrą gyvūnėlį leidžiama tik tam tikrame lygyje, jį įveikus, ši savybė atimama, ir smagumas išgaruoja kaip dūmas.

IŠVAIZDA, GARSAS IR T.T.

Iš esmės šioje sferoje žaidimui kaip ir nieko neprikiši. Daugiau ar mažiau viskas atlikta tvarkingai, tačiau vis tiek sukelia erzelį. Pirmas dalykas, dėl kurio atrodo niekad nepriekaištavau — tai judančių objektų gausa. Žaidimas tiesiog prifarširuotas įkyrių ir labai margų detalių, kurios išties naikina akis. Dar labiau erzina tai, kad visas šis margumynas neturi jokios prasmės ar paskirties. Jis tiesiog mirga ir vargina. Sunaikinamų ar panaudojamų objektų žaidime beveik nerasta.

Tą patį galima pasakyti ir apie garsą... Viskas gerai, bet kartais (ypač kovose su bosais) taip užsiutina įvairių klegesių gausa, kad nevalingai žaidimą pritildai ir mėgaujiesi tyla.

PIRMAS ĮSPŪDIS 65
Spėjimai, kad Scaler kažkas naujo ir originalaus, nepasitvirtino.

GARSAS 80
Į gerąją pusę traukia personažų įgarsinimas, tačiau žudantys specialieji efektai tempia balą žemyn.

MUZIKA 96
Itin nuotaikingos, platforminės melodijos.

GRAFIKA 76
Ganėtinai profesionaliai sukurptas žaidimas. Tačiau su spalvomis ir mirgėjimu persistengta.

VALDYMAS 90
Mažiau ir neparašysi... Būtų keista, jei žaidimo, kuriam visikai pakanka keturių mygtukų, valdymas būtų nepatogus.

IŠVADA
Dėmesio! Klonai atakuoja.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
VIDUTINIS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 65

Einhander

VELNIAI ŽINO TUOS JAPONUS

Kūrėjas: Squaresoft | **Leidėjas:** SCEA | **Data:** 1998-04-30 | **Žanras:** veiksmo

„Šonu slenkančių kosmoso šaudyklių era užsibaigė, kartu su dvimačių žaidimų laikais. Niekas nesugebėjo atkurti Contros uždegančio geimplėjaus, išlaikant tą patį stilių, niekas nesugebės atkurti ir anų laikų oro šaudyklių, tokių kaip Gradius." Jei randate savyje tokių užkietėjusio skeptiko idėjų, kratykitės jų labiau nei pačios giltinės, nes tai smarkiai susiaurina akiratį, o tuo atveju pražiopsote daugybę vertų dėmesio kūrinėlių...

Squaresoft. Pradėsiu nuo šio vienintelio magiško žodelio ir, be abejonės, visus nustebinsiu. Ne, kategoriškai pareiškiu, jog mano sveikatos būklė stabili, o ir įžangą į tekstą blaivaus proto būdamas surezgiau. Iš tikro, gal minėtosios kompanijos vyrai nusprendė pertraukėlę pasidaryti tarp visų tų patirties taškų, požemių bei ėjimais paremtų susirėmimų, o gal sumąstė savo jėgas naujoje srityje išbandyti? Velniai žino tuos japonus, tačiau mes gavome visai netikėtą ir įdomų produktą, kas ir yra svarbiausia. O prieš pradėdamas jį plačiau nagrinėti, sukelsiu intrigą retoriniu klausimu: „Taigi kodėl vis dėlto tai tebuvo vienintelis bandymas?".

Chaoso amžius. Žemiečiai susipjovė su mėnulio gyventojais. Be abejo, tolima ateitis. Logiškai mąstant, erdvėlaiviai jau turėjo būti ištobulinti tiek, kad sugebėtų įveikti milžiniškus atstumus — taigi nieko keisto, kad susikivirčijo su čia pat, prie Žemės praktiškai prikibusiu mėnuliu. Bet nekrypkime į lankas — karas jau įsibėgėjęs, ir jo priežasčių niekas nebenori žinoti. Jums suteikiama karinio erdvėlaivio piloto rolė, tad pasiruoškite paskraidinti ateities plieninius paukščius ir įkrėsti priešams uodegon, kad prisimintų anie tai bent jau iki galinių titrų. Beje, įdomus niuansas, apie kurį turbūt nesusimąstėte — jūs kovosite mėnuliečių pusėje ir su savo super erdvėlaiviu stengsitės nugalėti vos ne visą žemiečių armiją.

Iš kitų savo žanro žaidimų, šis išsiskiria savo išvaizda. Užmirškite dvimates oro šaudykles.

Einhander palieka labai gerą pirmą įspūdį — vaizdas iš pat pradžių matomas iš šono, ir jūs mėgaujatės trimačiais ateities naikintuvų modeliais bei akį pamaloninančiais sprogimais ir specialiaisiais efektais. Bet pats malonumas ateina, kuomet automatiškai pradeda kisti kamerų padėtys — tai iš viršaus, tai netgi iš naikintuvo galo. Kameros patys reguliuoti negalėsite, tačiau tie automatiniai kaitaliojimai parinkti taip puikiai, kad suteikia tik dar daugiau dramatizmo, o kartu ir priverčia labiau mėgautis akimirka. Prakalbus apie dramatizmą, Squaresoft kompetencija šioje kategorijoje dvejoti neturėtumėte. Žaidimas „pripumpuotas“ adrenalinu „atsiduodančiu“, nesustojančiu veiksmu alsuojančių scenų, kurias išbandę arkados automate, išleistumėte savo paskutinius grašius.

Tai buvo lyg ir pirmas Squaresoft pėdsakas tokio žanro žaidime — išsiskirianti grafika ir pabrėžtas dramatizmas. Antras punktas, būdingas visiems Square kūriniams ir neaplenkęs Einhander — dieviškas garso takelis. Greito tempo futuristinė elektroninė muzika nestokoja kokybės, o kartu ir tobulai pritampa prie nesustojančio veiksmo ekrane.

Derėtų užsiminti, jog didelės žaidimo trukmės galite nesitikėti. Žaidimą įveikti galima maždaug per valandą, gal net trumpiau. Tačiau neužmirškite, jog daugelį lygių kartosite ne vieną kartą kol įveiksite, taigi visa tai ištempia trukmę iki visai padoraus valandų skaičiaus, bent jau atsižvelgiant į kūrinio žanrą. Be to, galėsite rinktis tris skirtingus erdvėlaivius, o vėliau atrakinsite dar du. Trukmė ir noras pakartotinai įveikti žaidimą dar labiau kyla, ir galų gale turime savo trukme išties pasigirti galinčią šaudyklę. Juolab, kad visos aplinkos be galo įvairios, regėsite netgi reklamas bei afišas, nuolat būsite pašėlusio veiksmo sūkuryje.

Jūsų malonei kūrėjai pateikė solidų ginklų arsenalą, kurį sudaro gerokai virš dešimties pačių įvairiausių patrankų: nuo įvairiausių kulkosvaidžių ir persekiojančių raketų iki lazerinio kardo ar įkraunamo žaibo pabūklo. Šiems ginklams įsidėti turėsite kelias vietas, tad tai įneša šiokios tokios taktikos į žaidimą. Dar daugiau įtempto veiksmo suteiks faktas, jog kulkos šiems specialiesiems ginklams yra ribotos. Patys nulemsite savo likimą, o dėl pralaimėjimo taip pat reikės kaltinti save.

Tiesa, žūti žaidime yra taip paprasta, kaip du pirštus... pajudinti. Juk užtenka tik vieno priešų šūvio į jūsų „nenugalimąjį“ naikintuvą ir šis sprogs. Neišsigąskite, nereikės naktinėti vien tam, kad įveiktumėte nedidelę žaidimo atkarpėlę. Lygiuose daug nematomų „checkpointų“, prie kurių žaidimas jus sugrąžina nelaimės atveju. O bandymų — visa galybė. Puiki sveikatos sistema, reikalaujanti įvaldyti savo naikintuvą, bet už nemokšiškumą griežtai nebaudžianti.

Galų gale, visas žaidimas atrodo įspūdingai — tiek išvaizdos, tiek valdymo, tiek ir garso prasme. Jis netgi turi intriguojantį siužetą, atsiskleidžiantį žaidimui įsibėgėjus. Squaresoft tikrai nesuteršė savo gero vardo su tokiu netradiciniu sau kūriniu. O prieš baigdamas, norėčiau sugrįžti prie to retorinio klausimo, kurį uždaviau recenzijos pradžioje: „Taigi kodėl vis dėlto tai tebuvo vienintelis bandymas?“. Užmirškite retoriką, atsakymas man aiškus — velniai žino tuos japonus...

Pašonėje visuomet turėsite paprastą lazerinį kulkosvaidį su nesibaigiančiomis kulkomis, kuris nedaro daug žalos, tačiau padeda lengvai atsikratyti įkyrių silpnų priešų, kurie puola dideliais būriais. O aukščiau minėtus ginklus gausite susprogdinę didesnius erdvėlaivius. Kiekvieno lygio gale lauks bosas, pareikalausiantis kantrybės ir miklumo. Išlaikant visas senųjų šio žanro žaidimų taisykles, Einhander bosai dydžiu pranoksta žaidėjo erdvėlaivį kelis ar net keliolika kartų, o tai, patikėkite, atrodo įspūdingai.

SIUŽETAS 85
Vien jau keista, jog toks iš viso čia yra...

GARSAS 80
Įvairiausi sprogimai, trenksmai ir pikti riksmai vokiečių kalba.

GRAFIKA 95
Tikras perliukas tarp tuometinių žaidimų.

VALDYMAS 86
Paslankus ir paslaugus. Žemai lenkiu galvą...

MUZIKA 88
Futuristinė elektroninė. Visai kaip ir žaidimo aplinka.

IŠVADA
Toks neeilinis gaminys iš tokios neeilinės kompanijos be jokio vargo įsipaišo į klasikos rėmus. Net šios konsolių kartos laikais toks greito veiksmo ir spalvingos grafikos kūrinėlis yra vertas karts nuo karto praskaidrinti nuotaiką.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 88

Žygis

IRGI ŽAIDIMAI

GATES PAAUKOJO 750 MILIJONŲ DOLERIŲ VAIKAMS

Microsoft kompanijos vadovas Bill Gates paaukojo 750 milijonų dolerių vaikų vakcinų kūrimui probleminiuose regionuose. „Egzistuoja galimybė padėti žmonėms išsaugoti pasaulį sveiką, kadangi mes jaučiame tragediją, kuri vyksta aplink, — pažymėjo Gates, duodamas interviu *Times* laikraščiui. Jei žmonės tiki, kad gyvybė yra brangiau už viską, tai resursai jos išgelbėjimui būtinai turi būti surasti". Visi pinigai buvo pervesti iš *Bill and Melinda Gates Foundation* į *Global Alliance for Vaccines and Immunization* (GAVI) fondą, kuris buvo įsteigtas 2000 metais. Bilai, tau didelis „respektas".

EUROPA: NINTENDO DS KOVO MĖNESĮ UŽ 149 EURUS

Kompanija *Nintendo* oficialiai paskelbė *Nintendo DS* pardavimų pradžios datą Europoje. Kišeninė žaidimų konsolė pasirodys visoje Europos šių metų kovo 11 dieną ir kainuos 149,99 Eurus, žaidimų kainos bus nuo 29,99 iki 39,99 Eurų. Pirmą mėnesį rinkoje pasirodys apie 650.000 konsolių, o kompanijos išlaidos marketingui sudarys 35 milijonus Eurų. Reklaminę kampaniją sudarys klipukai televizijoje, kino teatruose bei skelbimai spaudoje. Komplekte su konsole bus parduodama žaidimo *Metroid Prime Hunters* demonstracinė versija. Kitų žaidimų, kurių pasirodymas parduotuvėse laukiamas kovo 11 dieną, sąrašas yra toks:

- **Asphalt Urban GT (Ubisoft)**
- **Mr. Driller: Drill Spirits (Namco)**
- **Ping Pals (THQ)**
- **Pokemon Dash (Nintendo)**
- **Polarium (Nintendo)**
- **Project Rub (Sega)**
- **Rayman DS (Ubisoft)**
- **Robots (Vivendi)**
- **Spider-Man 2 (Activision)**
- **Sprung: The Dating Game (Gameloft/ Ubisoft)**
- **Super Mario 64 DS (Nintendo)**
- **The Urbz: Sims in the City (EA)**
- **Tiger Woods PGA Tour (EA)**
- **WarioWare Touched! (Nintendo)**
- **Zoo Keeper (Flashpoint)**

NAUJIENOS APIE GAMEBOY EVOLUTION

Nepatvirtintais duomenimis, naujaja *Nintendo* kompanijos konsole (po *Nintendo Revolution* ir *Nintendo DS*) taps *GameBoy Evolution*. Nauja konsolė bus galingesnė nešiojama *Gamecube* versija su visu ankstesnės žaidimų sistemos projektų palaikymu, tarp kurių *Wind Waker*, *Metroid Prime*, *Resident Evil 4*, *Pikmin*, *Wave Race* ir kiti garsūs žaidimai. Kišeninė žaidimų sistema su 500 projektų startiniu potencialu bus stipriu smūgiu didžiausiam *Nintendo* konkurentui, *Sony* kompanijai. Tačiau kol kas ši informacija oficialiai nėra patvirtinta. Paveikslėlyje – vieno iš nintendo fanų „koncepcinis" piešinys.

SSX: Out of Bounds

ŽIEMA TELEFONE

Kūrėjas: **EA Sports Big** I Leidėjas: **EA** I Data: **2005-01-25** I Žanras: **sportas**

Electronic Arts nusprendė perkelti savo ultra populiarios snieglenčių frančizės trečiąją dalį į N-Gage. Žinoma, daug ko teko atsisakyti ir daug ką pakeisti, tačiau žaidimas gavosi visai įdomus.

SSX: Out of Bounds mes sutinkame lenktynininkus ir žaidimo režimus, kuriuos matėme SSX 3 žaidime. Galima žaisti Conquer the

Mountain režimą su žymiaisiais snieglentininkais Elise, Zoe, Griff ir kitais — iš viso yra dešimt sportininkų, kurių kiekvienas turi savo tobulinamas savybes. Keliaudami žaidimu ir laimėdami varžybas, uždirbate pinigus, už kuriuos ir perkate sportininkams naują aprangą ir lentas.

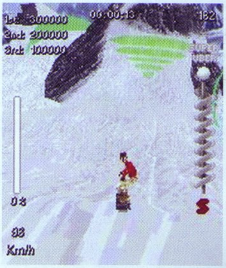
Grafiškai Out of Bands yra nevienareikšmiškas. Iš esmės sukurtas N-Gage sistemai, 3D variklis suteikia gan solidų žaidimą, o kūrėjams pavyko perkelti kiek įmanoma originaliojo žaidimo smagumo. Iš tiesų gaudote orą, atliekate super uber triukus, čiuožiate visais įmanomais paviršiais. Tačiau žaidimo negalima pavadinti gražiu. Žaidimas atrodo kaip pirmos kartos PSone darbas,

tik lėčiau veikia. Kita vertus, palyginus su kitais trimačiais N-Gage žaidimais, SSX yra gan įspūdingas.

Nepaisant vidutiniškos grafikos, Out of Bounds „geimplėjus" tiesiog šviečia. Nors ir nėra toks greitas, kaip konsolėse, žaidimas labai sklandžiai ir dinamiškai žaidžiamas. Tam padeda ir paprastas valdymas — triukus nesunku atlikti naudojant rodykles ir mygtukus. Nesvarbu, ką paspausite — snieglentininkas atliks kokį nors beprotišką veiksmą.

Be vieno žaidėjo režimo, SSX turi multiplayer, skirtą per Bluetooth susijungti iki keturių žaidėjų. Taip pat galima jungtis prie N-Gage Arena, parsisiųsti žaidėjų „vaiduoklius" ir lenktyniauti prieš juos.

Galiausiai, SSX: Out of Bounds turi tokį pat nuostabų garso takelį,



kaip ir konsolinės versijos. Čiuožiant skamba Fatboy Slim, Black Eyed Peas, Jane's Addiction, The Chemical Brothers, taip pat yra keletas specialių N-Gage dainų.

Nors SSX: Out of Bounds jūsų iš kojų neišvers, kaip tai padarė SSX 3, pasivažinėti snieglentėmis N-Gage telefone visai smagu.

Ryčka

GARSAS	80
MUZIKA	86
GRAFIKA	70
VALDYMAS	78
ĮDOMUMAS	85

Iš esmės pavykęs bandymas perkelti puikų žaidimą į labai ribotą N-Gage. **IŠVADA 75**

The legend of Zelda: The Minish Cap

NUO KŪDIKIO LOPŠIO IKI PASAULINĖS KLASIKOS...

Kūrėjas: **Flagship** | Leidėjas: **Nintendo** | Data: **2004-11-12** | Žanras: **nuotykių**

Žmonės sensta ir keičiasi. Sensta ir nuolat keičiasi aplink juos esantis pasaulis. Vieni žmonės sėslesni, kiti — atvirkščiai, klajoklių būdo, ir be vargo suvirškina visas naujoves. Nelaikau savęs konservatoriumi, netgi priešingai. Tačiau kartais būna taip malonu ištarti: „Kaip senais gerais laikais..."

Į LANKAS

Tą įvadą, kurį ką tik perskaitėte, lėmė vien pats pavadinimas Zelda. Žaidimas, jau ne kartą prisikėlęs iš numirusių naujose kartose. Ir kiekvienąkart jam užsibaigiant, mes jau galime tvirtai žinoti, jog tai dar jokiu būdu ne pabaiga.

Štampavimas ir dubliavimas jau pabodo. Todėl ir minėtame posakyje, norėtųsi išryškinti du, mano nuomone, svarbiausius žodžius: „KAIP senais GERAIS laikais...". Tai tegali reikšti vieną — jog mums brangų materialų ar netgi nematerialų dalyką iš praeities mes dabartyje trokštame matyti tokį patį, bet ne vienodą. Tokį patį, tik prisitaikiusį prie nūdienos standartų. Prisitaikiusį, bet ne pritaikytą, ne iškraipytą. Išties paini schema, bet ji galų gale išveda į tiesų kelią, kuriuo žengdami ir nenuklysdami nuo šiandienės temos, galime drąsiai teigti: The legend of Zelda: The Minish cap yra vienas šauniausių serijos atgimimų, o pati Zelda žaidimų serija galėtų būti pats geriausias vadovas, kaip žaidimui virsti klasika.

IŠ LANKŲ

Po visų pamąstymų, būtų visai doras žingsnis ir apie patį žaidimą užsiminti. Taigi galite džiūgauti, ploti ir staugti, jog pagaliau GBA turi ir savo Zelda žaidimą, kuris nebuvo iš niekur perkeltas, o gerai išlaikytas, žaidėjų pamėgtas jo savybes, papildo begale naujovių. Kol kas kalbu labai abstrakčiai, tad būtų pats metas raustis gilyn ir atskleisti branduolio turinį — auksu blizga jis ar mėšlu atsiduoda...

PRIE REIKALO

Žaidimo istorija, kaip ir daugelyje serijos dalių, yra atskira ir tik minimaliai susijusi su praeitomis. Princesę Zeldą piktasis burtininkas pavertė akmeniu. Linkui tuomet reikia surasti Minišus — tai mikroskopiniai gyventojai, kuriuos gali matyti tik vaikai su nekaltomis dūšiomis. Be abejo, Linkas įsipaišo į tą kategoriją, ir jis bene vienintelis, galintis išgelbėti princesę. Nėra nieko pernelyg išradingo, bet visa tai pateikta labai gražiai, ir iškart sudomina žaidėją.

Tiesa, matyti Minišų neužtenka — juk jie be galo maži! Tad Linkui teks garbė pasinaudoti tam tikros stebuklin-

gos skrybėlės teikiamais privalumais ir pačiam susitraukti iki mažosios tautos lygio.

Sumažėjimas perteiktas įdomiai ir atskleidžia kūrėjų didžius sugebėjimus. Kūrėjai, beje, tikri portabilių žaidimų veteranai. Flagship dirbo su Zelda serija net nuo Game Boy Color laikų ir dabar džiaugsmingai dalijasi savo patirtimi su žaidėjais. Vienas ryškiausių šio žaidimo pasiekimų — sugebėjimas stilingai ir be galo įdomiai perteikti sumažėjimą. Kartais Linkas sumažės, ir galėsite pralįsti pro įvairiausius tarpus, kuriuos ir anksčiau matydavote ekrane, bet negalėdavote praeiti. Niekas nepasikeis, išskyrus patį veikėją, kuris taps vos įžiūrimas. Bet tai ne įdomiausia dalis. Būsite sužavėti, kuomet kartu su herojumi sumažės ir kamera — tada geriausiai galėsite įsivaizduoti Linko dydį ir matysite visus įprastus daiktus iš visai kitos perspektyvos — laipiosite per milžiniškus lapus, vos ne kaip į kalną kopsite lipdami per knygas, ir taip be galo be krašto. Aukštas detalizacijos lygis, pasaulis kitu kampu. Teks ir su slibino dydžio bosais susikauti, kuriuos, normalaus dydžio būdami, galėtumėte batu užtrypti.

Tai ne visos naujoviškos idėjos, pateikiamos kūrinyje. Paprastiems „kvestams" sugalvota įdomi alternatyva — lygiuose karts nuo karto rasite pakabukus. Tiksliau, vieną jų dalį. Antras dalis turi įvairūs gyventojai. Sujungę dvi teisingas dalis į vieną, atrakinsite paslaptis. Tokiu būdu sureikšminami NPC veikėjai, atsiranda tikslas atidžiau patyrinėti aplinkas. Yra tame ir minusų, nes kai kurie veikėjai turi po kelias pakabukų dalis, tad reikės nemažai slankioti pirmyn–atgal. Didžioji dalis pakabukų yra tik papildoma atrakcija žaidime. Su jais atsirakinsite slaptų dalykėlių, tačiau jie visai nebūtini, kad įveiktumėte žaidimą.

Ne visąlaik klaidžiosite vienas. Kartais prie jūsų prisijungs dar du, trys ar net keturi herojai vienu metu, kas pagyvins „geimplėjų" ir įneš kur kas daugiau dvasios į susirėmimus su lygių bosais. Bet, deja, tokios galimybės negalime interpretuoti kaip ženklo, jog žaidime yra daugelio žaidėjų režimas. Visgi vieno žaidėjo režimas toks užbaigtas, kad net nesiverčia liežuvis burnoti apie tai, kas teoriškai galėjo būti. Šitokios mintys kyla, nes žaisdami tokį žaidimą, visiškai užmiršite apie ribotus GBA sugebėjimus. Jis šįkart buvo stiprokai „pagręžtas" — viskas vyksta sklandžiai, o ir atrodo išvaizdžiai. Grafikoje ryškiai jaučiasi senųjų Zeldos žaidimų prieskonis. Bet tai ne dėl nepakankamo kūrėjų dėmesio jai, o dėl stiliaus. Senąsias vertybes sauganti išvaizda, išdailinta naujausiais specialiaisiais efektais, tokiais kaip saulės spinduliai, krintantys pro medžių lapus, ar susiliejantis horizontas.

Garsinė dalis taip pat nusipelno pagyrimų. Garso efektai šaunūs, o pagrindinis veikėjas ir šiek tiek kalbėti pramoko. Visi kiti apsiriboja trumpais kokio vieno skiemens žodeliais, o visą kitą iškloja raštu. Muzika dvelkia nostalgijos aromatu, kadangi garso takelyje yra panaudotos ištraukos iš senųjų žaidimų. Puikiausia, jog tai ką mes girdime, visiškai susiderina su tuo, ką mes matome. Vienas stipriausių kriterijų, nulemiantis galutinę žaidimo patirtį, yra harmonija tarp visų sudedamųjų dalių.

Žygis

GARSAS 90
Malonūs ausiai garsai ir net kelios frazės iš Link lūpų.

MUZIKA 90
Ypač sužavės ilgalaikius Zelda serijos gerbėjus.

GRAFIKA 88
Spalvota ir išradinga, praturtinta nūdienos naujovėmis.

VALDYMAS 92
Valdymas niekada nebuvo sudėtingas. Ši serijos dalis - ne išimtis.

SIUŽETAS 90
Žavi savo sugebėjimu įtraukti į žaidimą..

IŠVADA 90
Zelda gina savo vardą. Šis naujovių kupinas žaidimas, sukurtas specialiai GBA konsolei, yra puikus indėlis, pridėsiantis didžiulį pliusą prie jau ir taip ilgos pliusų eilės šalia šio įžymaus pavadinimo - Zelda...

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Kūrėjas ir leidėjas: Gameloft
Tinka modeliams:
Nokia: 3100, 3200, 3300, 3510i, 5100, 5140, 6100, 6260, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250
Sony Ericsson T630

Jei teko žaisti šį žymiojo Princo atgimimą konsolėse, pamenate, kad įdomiausios žaidimo naujovės buvo įvairūs herojaus sugebėjimai. Jis galėjo lakstyti sienomis, šokinėti nuo sienos ant sienos, ridentis ir dar atlikti aibę kitų akrobatinių triukų. Mobiliojoje žaidimo versijoje šie judesiai, nors ir smarkiai supaprastinti, taip pat yra ir tai labai džiugina.

Žaidimo istorija, jei ja tokia galima pavadinti, labai paprasta. Tiesiog perskaitome, kad reikia surinkti laiko smėlius ir pirmyn į darbą. Prieš kiekvieną lygį pateikiamas trumpas paaiškinimas, nurodantis ką galime naudingo jame atlikti, pavyzdžiui, rasti gyvybės papildymą ar prarastų galių atgavimą. Keliaudami šonu slenkančiais lygiais, atrandame keletą galių: bėgimą sienomis, šokinėjimą nuo vienos ant kitos, ridenimąsi.

Galios naudoja specialų matuoklį, kuris pradžioje būna mažas, vėliau, atrandant papildymus, padidėja.

Žaidimo valdymas gan patogus, visi veiksmai ir specialiosios galios sudėtos ant mygtukų, taip pat galima naudoti krypčių rodykles. Atsiradus naujai galiai, žaidimas vietoje parodo kaip ją valdyti.

Mobilusis Prince of Persia visai smagus.

Tik, deja, labai trumpas — yra tik šeši lygiai. Tiesa, praėjus pirmą kartą, juos galima kartoti iš naujo jau su pilnomis galiomis ir siekti geriausio laiko, bet ir tai jį nesmarkiai prailgins.

Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

DŽEDAJAUS GYVENIMAS IŠ ARTI

Kūrėjas: **Obsidian Entertainment** I Leidėjas: **LucasArts** I Data: **2005-02-15** I Žanras: **RPG**

Tikriausiai, visi sutiks su tuo, kad pirmoji KotOR dalis buvo išties verta metų žaidimo vardo. Taip, žaidimas tikrai buvo nepakartojamas, pirmąkart sugebėjęs perteikti tikrąją Žvaigždžių Karų dvasią kompiuterių ekranuose, ir tai jis padarė su kaupu. Nuostabus siužetas, nepakartojamas, pilnas paslapčių bei be galo ilgas „kvestas", pavergęs milijonus žaidėjų visame pasaulyje, kuris grįžo, kad dar kartą suvirpintų mūsų, žaidėjų, širdis. Jau po pirmosios dalies buvo aišku — tęsinys privalo būti.

Taigi KotOR II pagaliau išvydo dienos šviesą. Žaidimo veiksmas prasideda praėjus šiek tiek laiko po pirmosios dalies pabaigos. Veiksmas ir vėl vyksta tūkstančius metų atgal nuo visų laikotarpių, kuriais paremti kiti žaidimai bei filmai, todėl įtakos žaidimo veiksmui jie visiškai neturi. Sith Lords siužetas šiek tiek panašus į pirmąjį, kadangi mes ir vėl pabundame skrendančiame laive, neatsimename savo praeities, ir mums vėl tenka keliauti po Žvaigždžių Karų pasaulį, bei stengtis prabudinti tai, kas yra užmiršta. Taip pat mums tenka išaiškinti savo praeitį, kuri atves mus į nepakartojamų nuotykių bei pavojų sūkurį. Mums ir vėl teks susigrumti su Sith armijos jėgomis, aplankyti įvairias nematytas bei matytas planetas. KotOR II trukmė, kaip ir jo pirmtako, išties ilga. Norint pereiti žaidimą, prireiks apie 30–40 valandų, taigi nuobodžiauti ir gailėtis, kad nusipirkote trumpą žaidimą, neteks.

KotOR formulė išliko beveik nepakeista. Mums ir vėl leidžiama rinktis kuria puse eisime — šviesiąja ar tamsiąja. Vieną ar kitą pusę rinktis mums leis mūsų priimami sprendimai vienomis ar kitomis situacijomis. Elgiantis dorai ir geraširdiškai, suksime gerąja puse, tačiau grubus, žiaurus ir netolerantiškas elgesys ves mus prie blogosios pusės. Renkantis pusę, keisis ir siužeto ypatumai, dialogai su pasaulio gyventojais bei jų reakcija į mus. Ko gero, stebėti, kaip keičiasi veiksmas renkantis blogąją ar gerąją pusę, ir yra nuostabiausia žaidimo detalė.

KotOR II teks keliauti su savo kompanionais. Kartu kovosime bei keliausime per visus žaidimo sunkumus. Bendražygių elgesys taip pat priklausys nuo mūsų veiksmų. Jeigu mes pasirinksime blogąją pusę, o bendražygis bus tikras „gerietis", tuomet jis priešinsis mums, nesutiks su mūsų nuomone. Žaidime teks valdyti ne tik stipriausią grupės veikėją — save, bet ir kitus bendražygius, taigi verta neužmiršti tobulinti ir jų įgūdžius.

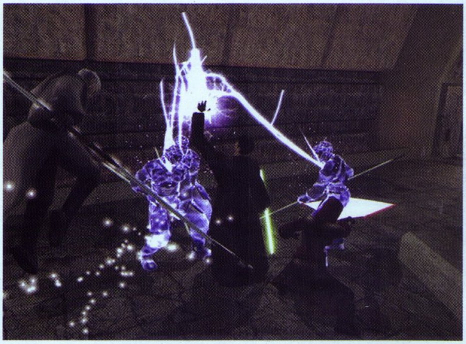
KotOR II išlaiko tą pačią kovos sistemą, kuri nuo šiol siūlo didesnį Force Powers pasirinkimą nei ankstesnioji dalis. Turn-based kovos sistema leidžia mums bet kada sustabdyti kovos veiksmą, ir sustabdžius nurodyti kiekvienam veikėjui, kokius veiksmus jis turi atlikti. Bet, žinoma, geriausia jiems leisti kautis automatiškai, ir stebėti nenutrūkstamą kovą, kuri atrodo vykstanti realiu laiku, bet visa kovos statistika vyksta Turn-based stiliumi.

Kovoti galima tiek kardais bei „lightsaber'iais", tiek šaudomaisiais ginklais. Žinoma, nepamiršti reikia ir Force Powers, kurias ne kartą teks panaudoti, norint nukauti stipresnius priešus. Žaidimas taip pat siūlo didesnį ginklų, šarvų pasirinkimą. Žaidėjo įgūdžių tobulinimas išliko beveik nepakitęs.

Vienas iš antrosios dalies minusų yra gausybė neištaisytų klaidų. Mūsų veikėjai kartais ims lįsti kiaurai sienomis, teks išgirsti ir pasikartojančių dialogų, per kai kurias ištraukas veiksmas atrodys šiek tiek apkarpytas. Galbūt kūrėjams pritrūko laiko, ir jie paskubėjo išleisti nevisiškai „nušlifuotą" žaidimą. Keletas mėnesių papildomo darbo prie žaidimo kūrimo būtų padėję išvengti šių klaidų.

prasmingi bei gilūs. Įgarsinimas nuostabus, kiekvienas veikėjas turi savo balsą. Tačiau, kaip ir pirmoje dalyje, mūsų veikėjas lieka nebylys bei neigarsintas, bet tai keblumų nesuteikia. Muzika nuostabi — per amžius skambančios klasikinės Žvaigždžių Karų temos kartu su simfoniniais kūriniais sukuria puikų melodijų takelį.

KotOR II išlaiko žaidimo tradicijas ir yra išties aukšto lygio žaidimas. Nors žaidimas pateikė gan mažai naujovių, ir, po tokio atotrūkio, atrodo šiek tiek blankiau nei pirmtakas, jis išlaikė tą dvasią, kurią turėjo pirmoji dalis. Naujas 30–40 valandų „kvestas" išties sudomins visus, tiek Žvaigždžių Karų, tiek RPG mėgėjus. May the force be with you...



KotOR II grafika praktiškai nepakito. Pirmosios dalies vaizdai buvo nuostabūs, tačiau praėjo pusantrų metų, ir žaidimų pasaulis pasiekė daug laimėjimų grafikos srityje, todėl antroji dalis atrodo gan blankiai ir nebe taip įspūdingai kaip jos pirmtakas. Žaidimo tekstūros blyškokos, ištraukų animacija vidutinio lygio. Vienintelė paguoda — kovų scenos ir specialieji efektai. Kovos, kaip visada, atrodo stulbinančiai: blizgantys kardai bei „lightsaber'ių" skleidžiamos žiežirbos ir šviesos, nenutrūkstanti animacija verčia grožėtis kovomis. Pridėjus keletą Force Powers į kovos veiksmą, jos atrodo išties kvapą gniaužiančiomis, tačiau visa taip į akis nekrenta.

Kaip ir visada, žaidimo garso varomoji jėga — dialogai. Jų prikurta išties visa galybė. Valandų valandas girdimi dialogai įspūdingi,

ID

MUZIKA	90
Tradiciškai nuostabi.	

GARSAS	95
Įspūdingi, nesibaigiantys dialogai.	

GRAFIKA	72
Gan pasenus, bet vis dar patenkinama.	

VALDYMAS	90
Elementarus.	

SIUŽETAS	98
Dar viena įspūdinga bei be galo ilga pasaka Žvaigždžių Karų pasaulyje.	

Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords nepadarė serijai gėdos, todėl galime drąsiai teigti, kad turime dar vieną nuostabų RPG.

IŠVADA 91

Dragon Ball Z: Budokai 3

Veikėjų judesiai

PAAIŠKINIMAI

DBZ Budokai 3 prasideda tik su aštuoniais veikėjais. Norint atrakinti daugiau veikėjų, reikia žaisti Dragon Universe režimą.

Pateiktuose judesių sąrašuose naudojame sutrumpinimus. Raidžių reikšmės yra tokios:

Mygtukai:
M – smūgis
S – spyris
I – Ki sprogimas
G – gynyba
p – pirmyn
a – atgal
\+ – kartu
, – toliau

Kapsulės:
T – Transform
D – Death move
U – Ultimate
DR – Dragon Rush
F – Fusion
P – Potara

Kapsulių pastabos:

(P) – įgūdis gali būti padidintas apsiginkluojant dvejomis tokiomis kapsulėmis.

(Z) – įgūdį galima panaudoti tik kartą.

(#K) – Ki matuoklių skaičius, kurio reikalauja įgūdis, norint jį panaudoti.

\# – vieta, kurią kapsulė užima dėkle.

Pavyzdžiui – Goku Kamehameha

Kamehameha –
M,M,M,M,I (1K) D 1 (P)
p, S, M,M,M,I (1K)
p, I (1K)

Šis įgūdis, Kamehameha, yra sugebėjimo kapsulė, užima vieną vietą, ir gali būti padidinta. Mygtukų kombinacijos yra trys.

GOKU

Paprasti judesiai:
Kaioken'
M+S+G (1K) T 1
Kamehameha –
M,M,M,M,I (1K) D 1 (P)
p, S, M,M,M,I (1K)
p, I (1K)

Spirit Bomb M+S+G+I (5K) U 1 (P)

Papildomi judesiai:
(jie bus Goku Breakthrough kapsulėje)

Super Saiyan' M+S+G (4K) T 1
Super Saiyan 2' M+S+G (5K) T 1
Super Saiyan 3' M+S+G (6K) T 1
Super Saiyan 4' M+S+G (7K) T 1
Dragon Fist S,S,p+S,S,I (2K) D 1
p+M,M,M,S,I (2K)
a+I (2K)
Warp Kamehameha
Dragon Rush (—) DR 1 (P)

Fusion (Gogeta)
(Prieš Fusion)
Fusion M+S+G+I (3K) F
Kamehameha M,M,M,M,I (1K) D
p+S,M,M,M,I (1K)
P+I (1K)

– Norint pradėti fusion, Goku turi būti Hyper režime. Galite paleisi Fusion tokiu pat būdu, kaip paleidžiate Ultimates. Tai galite padaryti penkių mygtukų smūgiu, kurį turite atlikti teisingai, kad fusion įvyktų sėkmingai.

(Po Fusion)
Kamehameha M,M,M,M,I (1K) D
p+S,M,M,M,I (1K)
P+I (1K)
Soul Strike S,S,p+S,S,I (2K) D
p+M,M,M,S,I (2K)
a+I (2K)
Soul Punisher M+S+G+I (3K) U

– Fusion būsenoje Ki matuoklis pakeičiamas į laiko matuoklį. Nereikia pakrauti Ki šioje būsenoje. Tai reiškia, kad galite atlikti mirtinus judesius ar ultimate judesius bet kuriuo metu. Kai fusion periodas baigsis, grįšite atgal į Goku.

Fusion (SSJ 4 Gogeta)

(Prieš Fusion)
Super Saiyan 4 M+S+G (7K) T
Fusion M+S+G+I (3K) F
Kamehameha M,M,M,M,I (1K) D
p+S,M,M,M,I (1K)
p+I (1K)
10X Kamehameha M,M,M,M,I (1K) D
p+S,M,M,M,I (1K)
p+I (1K)

(Po Fusion)
Big Bang Kamehameha M,M,M,M,I (2K) D
p+S,M,M,M,I (2K)
p+I (2K)
100X Big Bang Kamehameha
M+S+G+I (5K) U

Potara (Vegito)
(Prieš Potara)
Potara M+S+G+I (3K) P
Kamehameha M,M,M,M,I (1K) D
p+S,M,M,M,I (1K)
p+I (1K)

– Norint aktyvuoti Potara, Goku turi būti Hyper režime. Ji paleidžiama taip pat, kaip ultimates. Taip pat gausite vieno mygtuko ataką, ir turėsite atspėti seką. Jei ji skirtinga negu priešo, jums pasisekė. Potara galima aktyvuoti tik kartą per kovą.

Super Vegito M+S+G (7K) T
Kamehameha M,M,M,M,I (1K) D
p+S,M,M,M,I (1K)
p+I (1K)
Spirit Cannon S,S,p+S,S,I (2K) D
p+M,M,M,S,I (2K)
a+I (2K)
Spirit Sword M+S+G+I (5K) U

Norint atrakinti:

Vegito – gausite kapsulę prieš kovą su Super Buu (Gohan) Goku Dragon Univers režime.

SSJ2 Gogeta – gausite kapsulę prieš kovą su Gotenks World Tournament scenoje.

SSJ4 Gogeta – gausite kapsulę prieš kovą su Omega Shenron Central City.

KID GOKU

Paprasti judesiai
Kamehameha
M,M,M,M,I (1K) D 1 (P)
p+S,M,M,M,I (1K)
p+I (1K)

Papildomi judesiai
Rock-Scissors-Paper
S,S,p+S,S,I (1K) D 1 (P)
p+M,M,M,S,I (1K)
a+I (1K)
Super Dragon Fist M+S+G+I (4K) U 1 (P)

– Rock-Scissors-Paper gali būti sujungtas iki trijų atakų, spaudinėjant toliau O.
– Super Dragon Fist nepadarys žalos, jei pralaimėsite grumtynių mūšį.

Norint atrakinti:

Kid Goku
1) Vieną kartą pabaikite Goku DU. Antrame žaidime nugalėję Raditz, keliaukite iki Grandpa Gohan's House, kur gausite veikėjo kapsulę.

2) Pabaikite Broly DU. Nugalėkite paskutinį bosą.

KID GOHAN

Paprasti judesiai

Masenko
M,M,M,M,I (1K)D 1(P)
p+M,M,M,M,I (1K)
p+I (1K)

Papildomi judesiai

Unlock Potential' M+S+G (3K) T 1

Transformacija yra atvirkščia, jei žala priimta, turint mažiau nei vieną pilną ki matuoklį.

TEEN GOHAN

Paprasti judesiai

Super Saiyan
M+S+G (4K) T 1
Super Saiyan 2
M+S+G (5K) T 1
Kamehameha
M,M,M,M,I (1K) D 1 (P)
p+S,M,M,I (1K)
p+I (1K)

Papildomi judesiai

Soaring Dragon Strike
S,S,p+S,S,I (2K) D 1 (P)
p+S,S,S,I (2K)
a+I (2K)
Father-Son Kamehameha
M+S+G+I (5K) U 1 (P)

– Papildomi judesiai gali būti naudojami tik tada, kai Gohan yra Super Saiyan 2.
– Soaring Dragon Fist gali būti sujungtas, spaudinėjant O.

Norėdami atrakinti Teen Gohan:
– Pabaikite Kid Gohan DU ir gausite kapsulę.

GOHAN

Paprasti judesiai kartojasi visiems veikėjams, tad jų toliau nevardinsime, pateiksime tik specialiuosius.

Elder Kai Unlock Ability
M+S+G (6K) T 1
Soaring Dragon Strike
S,S,p+S,S,I (2K) D 1 (P)
p+M,M,M,S,I (2K)
a+I (2K)
Super Kamehameha
M+S+G+I (5K) U 1 (P)

– Super Kamehameha gali būti naudojamas tik Gohan esant Super Saiyan ar aukštesnėje būsenoje.
– Soaring Dragon Strike gali būti sujungtas iki 7 atakų, naudojant persekiojimą.

Norėdami atrakinti Gohan:
Pabaikite Teen Gohan DU režimą.

GREAT SAIYAMAN

Justice Pose
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

– Justice Pose nėra atakos judesys. Jei sėkmingai atliksite, jis sumažins priešo gynybą iki 94% ir ki matuoklius iki <1.

Norėdami atrakinti, pabaikite Gohan DU režimą.

GOTEN

Charge
M,p+M,M,I (2K) D 1 (P)
S,S,p+S,p+S,I (2K)
a+I (2K)

Fusion (Gotenks)

Prieš fusion

Fusion	M+S+G+I	(3K)	F
Kamehameha	M,M,M,M,I	(1K)	D
	p+S,M,M,M,I	(1K)	
	p+I	(1K)	
Charge	M,p+M,M,I	(2K)	D
	S,S,p+S,p+S,I	(2K)	
	a+I	(2K)	

Fusion

Super Saiyan	M+S+G	(—)	T
Super Saiyan 3	M+S+G	(—)	T
Kamehameha	M,M,M,M,I	(1K)	D
	p+S,M,M,M,I	(1K)	
	p+I	(1K)	
Charge	M,p+M,M,I	(2K)	D
	S,S,p+S,p+S,I	(2K)	
	a+I	(2K)	
Victory Cannon'	M,p+M,M,I	(2K)	D
	S,S,p+S,p+S,I	(2K)	
	a+I	(2K)	
Galatica Donuts	Dragon Rush	(—)	DR
Super Ghost Kamikaze Attk*			
M+S+G+I		(5K)	U

' Victory Cannon pakeis Charge, kai Gotenks bus Super Saiyan 3 režime.
* Super Ghost Kamikaze Attk galima naudoti tik kai Gotenks yra Super Saiyan ar aukštesniame režime. Jei pralošite grumtynes, žalą pasidarysite sau.

Norėdami atrakinti:
Goten – nugalėkite jį Gohan DU režime.
Fusion <Gotenks> – gaukite juodą narystės kortą, nusipirkite ją už 30,000 (atsitiktinė).

VEGETA

Super Saiyan 2
M+S+G (5K) T 1
Super Saiyan 4*
M+S+G (7K) T 1
Final Impact
p+M,p+S,M,I (2K) D 1
p+S,p+S,M,I (2K)
a+I (2K)
* Kai Vegeta yra Super Saiyan 4 mode, Final Shine pakeis Galick Gun ataką.

Majin Vegeta
– Užsidėkite Babidi's Mind Control prieš mūšį. Kai Vegeta sveikata sumažės mažiau nei 1000, jis transformuosis į Majin Vegeta.

Atomic Blast	M,M,M,M,I	(1/2K)	D
	p+S,M,M,M,I	(1/2K)	
	p+I	(1/2K)	
Final Explosion*	M+S+G+I	(7K)	U

* Final Explosion yra rizikingiausias žaidimo judesys. Jei pralaimėsite grumtynes, Vegeta gaus KO.

Fusion (SSJ2 Gogeta)

Prieš Fusion

Fusion	M+S+G+I	(3K)	F
Galick Gun	M,M,M,M,I	(1K)	D
	p+S,M,M,M,I	(1K)	
	p+I	(1K)	

Po Fusion

Galick Gun	M,M,M,M,I	(1K)	D
	p+S,M,M,M,I	(1K)	
	p+I	(1K)	
Soul Strike	S,S,p+S,S,I	(2K)	D
	p+M,M,M,S,I	(2K)	
	a+I	(2K)	
Soul Punisher	M+S+G+I	(3K)	U

Fusion (SSJ 4 Gogeta)

Prieš Fusion

Super Saiyan 4	M+S+G	(7K)	T
Fusion	M+S+G+I	(3K)	F
Galick Gun	M,M,M,M,I	(1K)	D
	p+S,M,M,M,I	(1K)	
	p+I	(1K)	

Final Shine Attack*
M,M,M,M,I (1K) D
p+S,M,M,M,I (1K)
p+I (1K)

– Fine Shine Attack pakeis Kamehameha, kai Vegeta bus SSJ4 režime.

Po Fusion

Big Bang Kamehameha
M,M,M,M,I (2K) D
p+S,M,M,M,I (2K)
p+I (2K)
100X Big Bang Kamehameha
M+S+G+I (5K) U

Potara (Vegito)

Prieš Potara

Potara	M+S+G+I	(3K)	P
Galick Gun	M,M,M,M,I	(1K)	D
	p+S,M,M,M,I	(1K)	
	p+I	(1K)	

Po Potara

Super Vegito	M+S+G	(7K)	T
Galick Gun	M,M,M,M,I	(1K)	D
	p+S,M,M,M,I	(1K)	
	p+I	(1K)	

Spirit Cannon S,S,p+S,S,I (2K) D
p+M,M,M,S,I (2K)
a+I (2K)
Spirit Sword M+S+G+I (5K) U

– Spirit Sword gali būti aktyvuotas tik kai Vegito yra super formoje.

Norėdami atrakinti:
Vegeta — nugalėkite jį Goku DU režime.
Potara <Vegito> — gausite automatiškai, prieš Super Buu (Gohan) kovą Vegeta DU režime.
Fusion <SSJ2 Gogeta> — gausite prieš kovą su Gotenks World Tournament Vegeta DU režime.
Fusion <SSJ4 Gogeta> — gausite prieš kovą su SSJ4 Goku lygumose, jei pasirinksite neiti į World Tournament.

TRUNKS

Super Saiyan 2
M+S+G (5K) T 1
Finish Buster
M,p+M,M,I (2K) D 1 (P)
p+S,S,M,M,I (2K)
a+I (2K)B
Burning Slash*
M+S+G+I (5K) U 1 (P)

* Norint įvykdyti Burning Slash, Trunks turi būti Super Saiyan ar aukštesnėje būsenoje bei Hyper režime. Jei Burning Slash nepavyks, Trunks padarys paskutinę žalą.

Norėdami atrakinti Trunks, pabaikite Vegeta DU režimą.

KID TRUNKS

Final Cannon
p+M,M,M,M,I (2K) D 1 (P)
S,S,p+S,p+S,I (2K)
a+I (2K)

Fusion (Gotenks)
Prieš Fusion
Fusion M+S+G+I (3K) F
Double Buster M,M,M,M,I (1K) D
p+S,M,M,M,I (1K)
p+I (1K)
Final Cannon M,p+M,M,I (2K) D
S,S,p+S,p+S,I (2K)
a+I (2K)

Po Fusion
Victory Cannon' M,p+M,M,I (2K) D
S,S,p+S,p+S,I (2K)
a+I (2K)
Super Ghost Kamikaze Attk*
M+S+G+I (5K) U

' Victory Cannon automatiškai pakeis Final Cannon ataką, kai Gotenks bus SSJ3 režime.
* Super Ghost Kamikaze Attk galima tik kai Gotenks yra Super Saiyan ar aukštesniame režime. Jei grumtynes pralaimėsite, žala bus padaryta sau.

Norin atrakinti:
Kid Trunks — nugalėkite Majin Buu Vegeta DU režime.
Fusion <Gotenks> — gaukite juodos narystės kortą. Nuspirkite už 30,000 (atsitiktinė).

ANDROID #16
Hell Flash'
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

' Hyper režimas. Pralaimėjus padarysite mažiau žalos.

Norėdami atrakinti Android #16, kartą pabaikite Krillin DU. Gaukite kapsulę West City.

ANDROID #17

Power Blitz
M,M,M,M,I (1K) D 1 (P)
p+S,M,M,M,I (1K)
p+I (1K)
Accel Dance'
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

' Hyper režimas. Pralaimėjus padarysite mažiau žalos.

Norėdami atrakinti Android #17, nugalėkite jį Piccolo DU režime.

ANDROID #18
Power Blitz
S,S,p+S,p+S,M,I (2K) D 1 (P)
p+M,S,M,I (2K)
a+I (2K)
Accel Dance'
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

' Hyper režimas. Pralaimėjus padarysite mažiau žalos.

<Dragon Rush Finisher>
Normal: Type 1 (big ki blast)

Kad atrakintumėte Android #18, pabaikite Krillin DU režimą.

BROLY

Legendary Super Saiyan
M+S+G (5K) T 1
Gigantic Press*
S,S,p+S,I (2K) D 1 (P)
p+M,M,M,p+M,I
(2K)
a+I
(2K)
Gigantic Meteor^
M+S+G+I (5K) U 1 (P)

* Kad atliktumėte Gigantic Press, Broly turi būti Legendary Super Saiyan formoje.
^ Kad atliktumėte Gigantic Meteor, Broly turi būti Legendary Super Saiyan formoje ir Hyper režime.
Norėdami atrakinti Broly, pabaikite Goku DU. Tada nugalėkite Broly Goku DU režime.

OMEGA SHENRON

Minus Energy Power Ball'
M+S+G+I (5K) U 1 (P)

' Hyper režimas
Norėdami atrakinti Omega Shenron, kartą pabaikite Goku DU. Pirmiau nugalėkite Broly. Nukeliaukite iki West City. Nugalėkite Gotenks. Nueikite į Central City ir nugalėkite Omega Shenron su SSJ4 Gogeta.

SAIBAMEN
Self-Destruct^ M+S+G (4K) D 1 (P)

^ Aktyvavus Self-Destruct, ant galvos atsiras skaitliukas. Prieikite arti prie priešininko, spauskite bet kurį mygtuką (M,S ar I), kad pagriebtumėte priešininką, — padarysite žalą sau ir jam.

Norėdami atrakinti Saibamen, nugalėkite Nappa, kai jis įsiverš į Dragon Arena.

CELL JR.

Norėdami atrakinti Cell Jr., nugalėkite Piccolo, kai jis įsiverš į Dragon Arena.

DR. GERO

Photon Wave
M,M,M,M,I (1K) D 1 (P)
p+S,M,M,M,I (1K)
a+I (1K)
Life Drain'
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

' Hyper režimas. Pralaimėjus padarysite mažiau žalos.

Norėdami atrakinti Dr. Gero, nugalėkite jį Yamcha DU režime.

CELL

Perfect Form'
M+S+G (5K) T 1
Energy Field*
M,M,p+M,M,M,I (2K)
D 1 (P)
p+M,p+M,M,M,I (2K)
a+I (2K)
Spirit Bomb^
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

' Po transformacijos proceso grąžinti negalima.
* Energy Field reikalauja, kad Cell būtų antroje formoje (absorbed #17) ar aukštesnėje.
^ Kad atliktumėte Spirit Bomb, Cell turi būti tobuloje ar aukštesnėje formoje ir Hyper režime. Pralaimėjus atliksite mažiau žalos.

Norėdami atrakinti Cell, nugalėkite jį Teen Gohan DU režime.

MAJIN BUU

Innocence Express
M,M,p+S,S,S,I
(2K) D 1 (P)
p+S,M,M,M,I (2K)
a+I (2K)
Angry Explosion'
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

' Hyper režimas. Pralaimėjus darysite mažiau žalos.

HERCULE

High Tension
M+S+G (4K) T 1
Hercule Special*
Dragon Rush (—) DR 1 (P)

Present For You^
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

* Hercule Special nedaro žalos priešininko sveikatai, tačiau sumažina jo ki iki mažiau nei 1 ki stulpelio.
^ Hyper režimas. Pralaimėjus pats Hercule gaus žalą.

Norėdami atrakinti Hercule, galite gauti jo kapsulę iš Videl Central City, atlikdami Piccolo DU.

VIDEL

Videl's Close Call'
M+S+G+I (4K) U 1 (P)
' Hyper režimas. Pralaimėjus Videl pats gaus žalos.

Norėdami atrakinti Videl, aplankykite lygumas, vykdydami Gohan DU.

SUPREME KAI

Supernatural Abilities
S,S,p+S,S,I (2K) D 1 (P)
p+M,p+M,M,M,I (2K)
a+I (2K)

Norint atrakinti Supreme Kai: Pirmiausia reikia atrakinti Gohan. Atlikite jo DU vieną kartą.

1) Sukelkite Videl įvykius po to, kai nugalėsite Goten.
2) Sukelkite Vegeta įvykius. Nugalėkite Majin Vegeta po to, kai nugalėsite Dabura.
3) Ieškokite lygumose šalia Central City žymeklio ir gaukite Supreme Kai kapsulę.

KID BUU

Warp Kamehameha'
M+S+G+I (5K) U 1 (P)

' Hyper režimas.
Norėdami atrakinti Kid Buu, nugalėkite jį Goku DU režime.

DABURA

Demonic Will M+S+G
(4K) T 1 (P)
Hell Blade Rush'
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

' Hyper režimas.
Norėdami atrakinti Dabura, nugalėkite jį Gohan DU režime.

COOLER

Final Form'
M+S+G (5K) T 1
Sauzer Blade
M,p+M,M,I (2K) D 1 (P)
p+M,M,M,M,I (2K)
a+I (2K)
Supernova*
M+S+G+I (5K) U 1 (P)

' Po transformacijos proceso grąžinti negalima.
* Kad atliktumėte Supernova, Cooler turi būti Final Form ir Hyper režime.

Norėdami atrakinti Cooler, pabaikite Goku ir Vegeta DU režimus po kartą. Per Goku DU pirmiausia nugalėkite Vegeta, tada nugalėkite Cooler.

BARDOCK

Heat Phalanx
S,p+S,S,I (2K) D 1 (P)
p+S,S,a+S,S,I (2K)
a+I (2K)
Spirit of Saiyans'
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

' **Hyper režimas.**
Norėdami atrakinti Bardock, kartą pabaikit e Goku DU. Ieškokite kapsulės Saiyan kosminiame laive, prieš susikaudami su Raditz.

KRILLIN

Unlock Potential
M+S+G (3K) T 1
Fierce Destructo Disc*
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

* Kad įvykdytumėte Fierce Destructo Disc, Krillin turi atrakinti savo slaptą savybę ir būti hyper režime. Jei pralaimėsite grumtynes, jis padarys mažiau žalos.

PICCOLO

Fuse With Kami
M+S+G (5K) T 1
Light Grenade*
p+S,M,M,a+M,I
(1/2K) D 1 (P)
a+S,S,S,I (1/2K)
a+I (1/2K)
Hellzone Grenade^
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

* Light Grenade gali būti atlikta tik tada, kai Piccolo yra Fused With Kami būsenoje.
^ Hellzone Grenade gali būti atlikta tik tuomet, kai Piccolo yra Fused With Kami būsenoje ir hyper režime. Jei pralaimėsite grumtynes, jis padarys mažiau žalos.

TIEN

Neo Ki Blast Cannon*
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

* Norin atlikti Neo Ki Blast Cannon, Tien turi būti hyper režime. Jei pralaimėsite grumtynes, Neo Ki Blast Cannon padarys DAUGIAU žalos, tačiau Tien liks su 0 ki, ir reikės atsigauti.

YAMCHA

Spirit Ball Attack*
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

* Norint atlikti Spirit Ball Attack, Yamcha turi būti Hyper režime. Jei pralaimėsite grumtynes, Yamcha su šia ataka pataikys į save.

RECOOME

Special Fighting Pose 4
S,S,S,S,I (2K) T 1
p+M,M,M,I (2K)
Recoome Kick
p+M,p+M,M,p+M,I (2K)
D 1 (P)
p+S,M,M,I (2K)
a+I (2K)
Recoome Bomber*
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

* Hyper režimas. Pralaimėjus padarysite mažiau žalos.
Kad atrakintumėte Recoome, nugalėkite jį Goku DU režime.

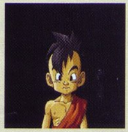
FRIEZA

100% Full Power'
M+S+G (6K) T 1
Death Wave*
M,p+M,M,I (2K) D 1 (P)
p+S,M,M,I (2K)
a+I (2K)
Death Ball^
M+S+G+I (5K) U 1 (P)

' Po transformacijos proceso negalima apsukti.
* Kad atliktumėte Death Wave, Frieza turi būti paskutinėje ar aukštesnėje formoje.
^ Kad atliktumėte Death Ball, Frieza turi būti paskutinėje ar aukštesnėje formoje bei Hyper režime. Pralaimėjus Frieza padarys mažiau žalos.

Norėdami atrakinti Frieza, nugalėkite jį Goku DU režime.

UUB



Fierce Flurry
M,p+M,M,M,M,I (2K)
D 1 (P)
p+M,M,M,M,I (2K)
a+I (2K)
— Fierce Flurry gali būti sujungtas spaudinėjant 0 dar keturioms atakoms.

Norėdami atrakinti Uub, nugalėkite Kid Buu, su sėkminga Super Spirit Bomb atlikdami Goku DU. Nugalėkite jį World Tournament ir atrakinsite.

RADITZ

Saturday Crush
S,p+S,S,I (2K) D 1 (P)
p+M,S,S,S,I (2K)
p+I (2K)

CAPTAIN GINYU

Special Fighting Pose 2'
S,S,S,S,I (2K) T 1
a+S,a+S,I (2K)
Strong Jersey
S,S,a+S,S,I (2K) D 1 (P)
p+M,M,M,M,M,I (2K)
a+I (2K)
Body Change* M+S+G+I (4K) U 1

' Kas kart įvykdžius Special Fighting Pose 2, Ginyu gaus nuolatinį gynybos padidėjimą 5%. Galima atlikti daugiausia tris kartus.
* Hyper režimas. Šiam judesiui NĖRA grumtynių, papildomai gausite priešininko statistikas.

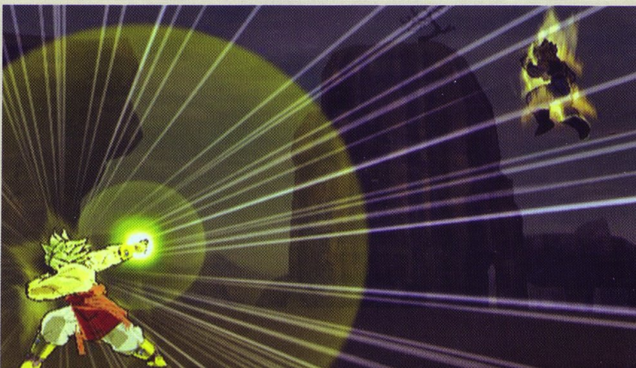
Norėdami atrakinti Captain Ginyu, nugalėkite jį Goku DU režime.

NAPPA

Bomber DX
p+M,p+M,M,p+M,I
(2K) D 1 (P)
p+S,S,S,I (2K)
a+I (2K)

Giant Storm'
M+S+G+I (4K) U 1 (P)

' Hyper režimas. Pralaimėjus grumtynes padarysite mažiau žalos.



PATARIMAI

PS2 KODAI

RATCHET AND CLANK 3 (PS2)

Žaisti senuoju Rachet
Turėkite atminties kortelėje išsaugotą žaidimą iš Ratchet and Clank. Tada Phoenix Starship ginklų prekyboje bus seno tipo Ratchet išvaizda.

Dvigubų ašmenų lazerinis kardas
Sustabdykite žaidimą ir spauskite: Apskritimas, Kvadratas, Apskritimas, Kvadratas, Aukštyn, Žemyn, Kairėn(2).

Kitoks Quark kostiumas
Bet kuriame Quark Vid-Comic spauskite: Aukštyn(2), Žemyn(2), Kairėn, Dešinėn, Apskritimas(2), Kvadratas.

SPYRO THE DRAGON (PSONE)

Lygių pasirinkimas
Sustabdykite žaidimą, eikite į Inventory meniu ir spauskite: Kvadratas(2), Apskritimas, Kvadratas, Kairėn, Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Apskritimas, Aukštyn, Dešinėn, Žemyn. Tada eikite pas baliononinką ir pasirinkite bet kurį lygį.

99 gyvybės
Sustabdykite žaidimą, eikite į Inventory meniu ir spauskite: Kvadratas(6), Apskritimas, Aukštyn, Apskritimas, Kairėn, Apskritimas, Dešinėn, Apskritimas.

Crash Bandicoot: Warped demo
Kai įžanginiame ekrane pasirodys Press Start, spauskite L1 + Trikampis.

Bonus lygis
Surinkite visus brangakmenius kiekviename lygyje.

Greitesnis bėgimas
Žaisdami laikykite bėgimą + šuolį.

Išvengti mirties
Sustabdykite žaidimą ir išeikite iš lygio, jei jūsų laukia mirtis nukritus. To negalima daryti namų lygiuose.

LOST VIKINGS 2 (PSONE)

Nepažeidžiamumas - CH3T.

Lygių kodai:
1. NTRO7. BR4T13. B3SV 19. D4RK 25. SHCK
2. 1STS 8. BOMB 14. R3TO 20. H4RD
26. TNNL
3. 2NDS 9. WZRD 15. DRNK 21.
HRDR 27. H3LL
4. TRSH 10. BLKS 16. YOVR 22. LOST
28. 4RGH
5. SW1M 11. TLPT 17. OV4L 23. OBOY
6. WOLF 12. GYSR 18. T1N3 24.
HOM3 29. B4DD

NBA LIVE 2005 (PS2)

50,000 Dynasty taškų: YISS55CZOE

Visi klasikiniai Hardwood džersiai: PRYI234NOB

Visi batai: FHM389HU8O

Visa komandos apranga: 1NVDR89ER2

Kiti Hornets džersiai: JRE7H4D9OF

Kiti Sonics džersiai: BHD87YY27Q

THE GREAT ESCAPE (PS2)

Lygių pasirinkimas
Pagrindiniame meniu spauskite: KVADRATAS, L2, KVADRATAS, R2, APSKRITIMAS, R1, APSKRITIMAS, L1, L2, R2, APSKRITIMAS, KVADRATAS.

Neribota amunicija
Pagrindiniame meniu spauskite: KVADRATAS, APSKRITIMAS, L2, R1, R2, L1, APSKRITIMAS, KVADRATAS, L1, R1, L1, R1

Atrakinti visus filmus
Pagrindiniame meniu spauskite: L2, L2, KVADRATAS, APSKRITIMAS, APSKRITIMAS, R2, R1, KVADRATAS, KVADRATAS, APSKRITIMAS, L1, R1

Atrakinti Greatest Escape režimą:
Vieną kartą pereikite žaidimą.

GEX (PSONE)

Galios padidintojai – sustabdykite žaidimą, laikykite R1 ir veskite kodus.

Nesibaigiančios gyvybės: Aukštyn, Apskritimas, Trikampis, Žemyn, Dešinėn, Kvadratas, Žemyn

Ugnies kamuoliai: X, Aukštyn, Dešinėn, Aukštyn, Dešinėn, Dešinėn

Ledo kamuoliai: Apskritimas, Apskritimas, Kairėn, Žemyn, Apskritimas, Aukštyn, Dešinėn

Elektra: Dešinėn, Kairėn, Dešinėn, Apskritimas, Trikampis, Dešinėn, Apskritimas, Žemyn, Dešinėn

Staigus greitis: Žemyn, Start, Dešinėn, Dešinėn, Žemyn, Aukštyn, Start

Saukštyner šuolis: X, Apskritimas, Aukštyn, Aukštyn, Žemyn, Dešinėn, Dešinėn

Nematomumas: X, Kvadratas, Žemyn, Žemyn, Aukštyn, Žemyn, Dešinėn

Lygių pasirinkimas lygio pasirinkimo kaukštynole: Select, tada spauskite X, Kvadratas, X, Dešinėn, Aukštyn, Kairėn, Apskritimas, Apskritimas, Žemyn, Žemyn.

GAMEDUK

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
83 % pereita žaidimo. The Hourglass
Viską padariau, nusileidau laiptais, bet niekaip negaliu surasti merginos. Yra septynios ar aštuonios durys, jeigu pro kurias einu, atsirandu tam pačiam kambary ar išeinu pro kitas. Ką daryti?
Aistis, Vilnius
Kad išspręstum šį galvosūkį, reikia labai atidžiai klausyti. Eikite aplink kambarį ir sustokite prie kiekvienų durų. Kai būsite prieš teisingas duris, išgirsite vandens lašėjimą — pro šias duris ir reikia eiti. Praėję pakartokite tą patį keletą kartų ir atsidursite pas Farah.

FINAL FANTASY VII
Kaip surasti visas Huge Materia?
Boris, Klaipėda
Štai keletas vietų: Shin-Ra povandeninis laivas, Fort Condor, North Corel po įvykio su traukiniu, Shin-Ra No. 26.

THE MUMMY RETURNS
Papuolus į džiunglėse esančius apleistus rūmus, kuriuos saugo du krokodilai, neišeina atidaryti durų.
Evelina, Vilkaviškio raj.
Norint atverti duris, reikia paspausti trijų krokodilų statulų galvas, kurios yra išdėliotos įvairiose vietose aplink rūmus.

WEE SMACKDOWN VS VS RAW
Kaip atidarinėti kovotojus?
Mantas, Vilnius
Kovotojus atrakinsite, vykdydami Season Mode, taip pat galite nusipirkti už SD! Dollars nuėjus į WWE Shopzone.

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN
„Past“ laikas, reikia aktyvuoti du bokštus.
Nerandu kelio į dešinėje pusėje (žemėlapyje) esantį bokštą.
Vytautas, Kaunas
Didelėje centrinėje salėje yra svertas, kurį galima pasukti keturiomis kryptimis, panaudojus raktą/kardą. Kai svertas

rodo į rytų pusę, atsirakina kelias į sodo bokštą, o kai rodo į vakarų, atsirakina kelias į mechaninį bokštą.

SILENT HILL
Atėjau iki tos vietos, kur yra švyturys. Visur viską išvaikščiojau, nerandu žemėlapio, ir absoliučiai nežinau ką daryti su valtimi, švyturiu, kur yra tas keistas ženklas ant stogo. Ir dar prašau pasakykite, ką daryti su ta „flauros“ piramide?
Tomas, Plungė
Reikia užlipti ant švyturio viršūnės, ten bus animacijos scena. Apie Flauros piramidę sužinosite iš Dahlia.

DINO CRISIS
Negaliu atrast kodų, kuriuos reikia įvesti į kompiuterius, norint pasiimti stabilizatorius. Du kodai po keturis skaičius.
Artūras, Panevėžys
Pirmasis kodas, kurį reikia vesti kompiuteryje — 0367. Antrasis, kurį reikia vesti į didelę mašiną kampe — 0204.

DBZ: BUDOKAI
Neatrakinu Legand of Hercule, nors perėjau story mode.
Dominykas, Vilnius

Tai gan sudėtingas procesas. Pirmiausia reikia atrakinti patį Hercule. Tam pirmiausia turite laimėti World Tournament su bet kuriuo veikėju. Tada, pasiėmę pinigus, turite nueiti į Edit Skills opciją, tada į Skill Shop ir nusipirkti Recommended Capsule (apatinę), kuri bus Mr.Popo. Tada vėl pasirinkite World Tournament ir atlikite Adept režimą su bet kuriuo veikėju. Laimėję šį, vėl grįžkite į Mr.Popo parduotuvę ir ieškokite rekomenduojamos kapsulės, kuri ir bus Hercule.
Norėdami atrakinti Legend of Hercule režimą, turite būti atrakinę Hercule ir visus kitus veikėjus, išskyrus The Great Sayaiman, ir atlikti Adept režimą World Tournament. Pasiimkite prizinius pinigus ir eikite į Mr.Popo parduotuvę, nuspirkite rekomenduojamą kapsulę, kuri ir bus šis specialus režimas, prieinamas iš meniu ekrano.

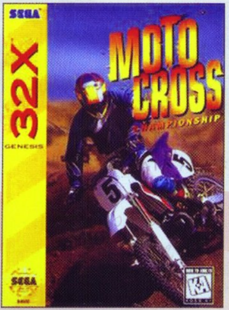
VAIRAVIMO ŽAIDIMŲ ISTORIJA

12 dalis.

1994-IEJI METAI

SEGA: ŠUOLIS Į 32 BITUS

Šiais metais į jau *3DO* startuotą 32 bitų erą pabandė „išokti" ir Sega. Vienu metu kūrusi dvi naujos kartos sistemas — *Jupiter* su kartridžais ir Saturn su CD — vėliau nusprendė susitelkti ties kompaktiniais diskais, mat jie pigesni ir talpina daugiau informacijos. Tačiau *Sega Jupiter* visiškai neatmetė, o nusprendė pritaikyti šią technologiją kaip išplėtimą *Genesis* sistemai. Taip atsirado 32x. Šis žingsnis, pradžioje buvęs labai sėkmingas (*Sega* nesugebėjo patenkinti milijoninės startinės paklausos), vėliau patyrė fiasko.

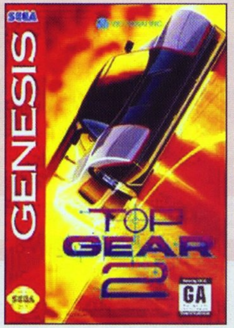


Kad ir kaip būtų, šiam išplėtimui buvo išleista šiek tiek žaidimų, tarp kurių ir keli vairavimo. Startavus sistemai, pasirodė motociklų kroso žaidimas *Motocross Championship*. Žaidėjai galėjo palakstyti dvylikoje

purvo trasų su įvairiu landšaftu, leidžiančiu atlikinėti beprotiškus triukus. Kitos lenktynės — iš arkadų ir paprasto *Genesis* perkeltas ir praplėstas populiarusis žaidimas Virtua Racing, su prisegtu žodeliu Deluxe.

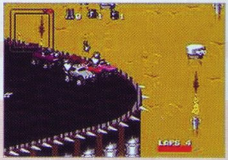
Sega CD susilaukė didelės žvaigždės — motociklų kautynių žaidimo *Road Rash*, kuris buvo perkeltas iš senesnių sistemų ir praplėstas naujomis galimybėmis. Taip pat pasirodė gan standartinės lenktynės *MegaRace* bei formulių žaidimas labai keistu pavadinimu *Heavenly Symphony*. 1993–ųjų F1 sezoną atkartojantis žaidimas naudojo FMV bei iš

„spraitų" generuojamą pseudo 3D grafiką, o garso takelis buvo sudarytas iš skambių ir aštrių gitarų ritmų.



Genesis sistemoje pasirodė keletas puikių lenktynių. Tai antroji *Micro Machines* dalis, antroji *Top Gear* serija. Puikūs žaidimai —

Virtua Racing ir *Rock 'n Roll Racing*. *EA Sports* pasikvietė ketvirčio amžiaus lenktynininko apdovanojimą gavusį *Mario Andretti* ir su juo išleido *Indy* lenktynių žaidimą.



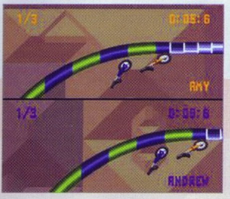
NINTENDO: SUPER ŽAIDIMAI

Šiais metais *Nintendo* nustojo leisti *NES* žaidimus ir perėjo vien tik ant *SNES*. Nemažai jų pasirodė tuo pat metu ir ant kitų konsolių, tačiau, be abejo, buvo ir išskirtinių *Nintendo* darbų. Vienas tokių — lenktynės įdomiu pavadinimu *Biker Mice From Mars*. Žaidimas buvo paremtas praėjusio dešimtmečio animaciniu serialu, ir

leido su jo herojais dalyvauti destrukcijų lenktynėse. Kitas ne mažiau įdomus demolition žaidimas — *Battle Cars*. Čia

lenktyniaujant ir kovojant su priešais buvo galima tobulinti savo automobilį. Pasirodė ir dviračių bei netgi vienračių varžybos. Dviračių lenktynės *Cannondale Cup* perkėlė

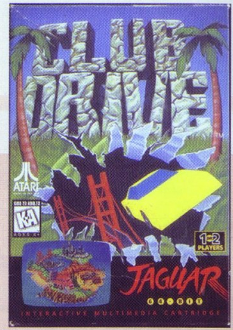
Road Rash agresiją į šį žanrą. Dviratininkai važiuodami galėjo daužytis, šokinėti ir rinkti pagreitintuvus. Na, o ypač originalus vienračių lenktynių žaidimas *Uniracer* (Europoje *Unirally*) leido rinktis iš 16 skirtingų tik cirke sutinkamų vienračių važiuoklių, su kuriomis buvo galima atlikti ne blogesnius triukus, nei su BMX'ais ar riedlentėmis.



ATARI: PASKUTINIAI ATODŪSIAI

Šiais metais *Atari* metė paskutinę savo išlikimo viltį — išleido konsolę Jaguar. Tai buvo pirmoji 64 bitų konsolė, pasirodžiusi netgi du metus anksčiau, nei *Nintendo N64*. Tačiau toks, rodos, milžiniškas technologijos šuolis neišgelbėjo kompanijos, mat Jaguar nesusilaukė kūrėjų palaikymo, o švelniai tariant, negraži konsolės išvaizda (ypač uždėjus CD-Rom įtaisą) neviliojo žaidėjų. Tačiau

keletas žaidimų, tarp jų ir vairavimo, pasirodė. *Chekered Flag* buvo spalvingas trimatis bolidų lenktynių žaidimas, leidęs pasirinkti oro sąlygas, vieną iš šešių matymo režimų ir važiuoti

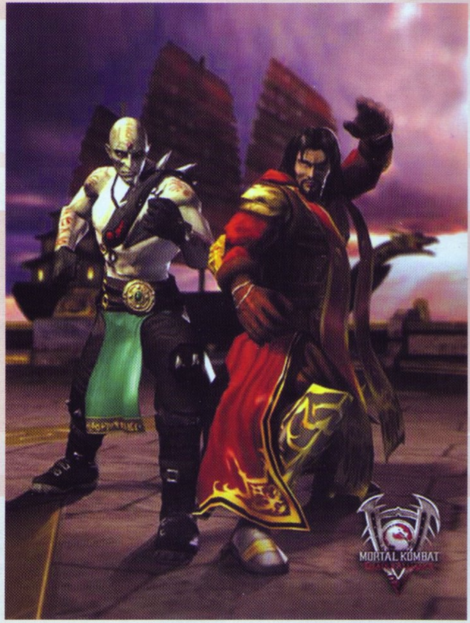


iki 99 ratų. *Clubdrive* buvo kur kas geresnis ir įdomesnis žaidimas. Šiose sportinių automobilių lenktynėse buvo sujungti trys žaidimai: lenktynės, rinkimas ir „tag'as". Kiekvieną šių žaidimų buvo galima žaisti keturiose vietovėse: San Franciske, vaiduoklių mieste, futuristiniame parke ir namelyje.

Mortal Kombat

Nuo šio žaidimo, galima sakyti, ir prasidėjo tikrasis žiaurių bei šokiruojančių žaidimų karas su įvairiausiomis oficialiomis ir nelabai instancijomis. Tai buvo tikras šokas tuometinei žaidimų industrijai, padėjęs puikiam žaidimui „iššokti" labai aukštai ir gyvuoti serijai iki šiol.

Arkados, Genesis, SNES, Sega CD, PlayStation, PS2, Xbox, GameCube, GB, GBA
1992 - 2004
Kūrėjas ir leidėjas: Midway Games



Tik pasirodęs arkadose, pirmasis *Mortal Kombat* susilaukė didžiulio susidomėjimo ir kartu susirūpinimo. Brutalumas buvo žaidimo esmė, ir daug kam tai nepatiko. Pasak tuometinių kritikų, tai buvo pirmas kartas, kai žmonės galėjo išvysti tikrovišką žiaurumą žaidime, patiko tai jiems ar ne. Tėveliai iškart suskubo apkaltinti kūrėjus beatodairišku žiaurumu ir siekiu pasipelnyti iš vaikų, rodant jiems daug kraujo, tačiau tuometinėje perpildytoje arkadų rinkoje, norint išsiskirti iš kitų, toks žingsnis buvo labai teisingas.

Kol *MK* gyveno arkadose, iš teisinės pusės viskas buvo ramu — teisėsaugos šalininkams tai nerūpėjo. Tačiau kai *Acclaim* nusipirko teises konsolių versijoms, žaidimas iškilo viešumon. Žiniasklaida akimirksniu pajuto sensaciją ir pradėjo žaisti žmonių baimėmis dėl žaidime demonstruojamo žiaurumo. Iš tiesų, išryškinant vien tik *Mortal Kombat* žiaurumą, apginti žaidimą tuo metu buvo labai sunku. Šis atvejis, nors ir ne pirmas toks „karštas" istorijoje, privertė Interaktyvios Skaitmeninės Programinės Įrangos Asociaciją (*IDSA*, dabar *ESA*) suformuoti iki šiol JAV veikiančią reitingavimo sistemą *ESRB*. Tai buvo atsakymas į kaltinimus bei neigiamą valdžios požiūrį į visą žaidimų industriją.

Įdomi detalė — iš viso šio ažiotažo sau naudos gauti pabandė ir smunkanti *Nintendo*, apkaltinusi *Sega* tuo, kad savo pardavimus pastaroji kelia žiaurių žaidimų pagalba. Na, o savo kompaniją Nintendo atstovai stengėsi parodyti kaip visą industriją „švelninančią" „gerietę". *Sega* atstovų atsakas buvo griežtas — jie „išsitraukė" *Nintendo* žaidimuose naudojamą bazuka ginklo stiliaus valdymo pultelį, ir paklausė, ar toks būdas tinkamas mokyti vaikus nesmurtinių veiksmų.